PlayStation
PAL
ALIEN™
TRILOGY
Acclaim®
FOX
INTERACTIVE
A UNIT OF FOX INC

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

® & © 1996 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
Published by Acclaim Entertainment. Developed by Probe Entertainment Limited.

1 Player | **Memory Card 1 block**

SLES-00101

ACCLAIM warrants to the original purchaser of this ACCLAIM product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This ACCLAIM software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and ACCLAIM is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. ACCLAIM agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ACCLAIM software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability, please mail to

ACCLAIM DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

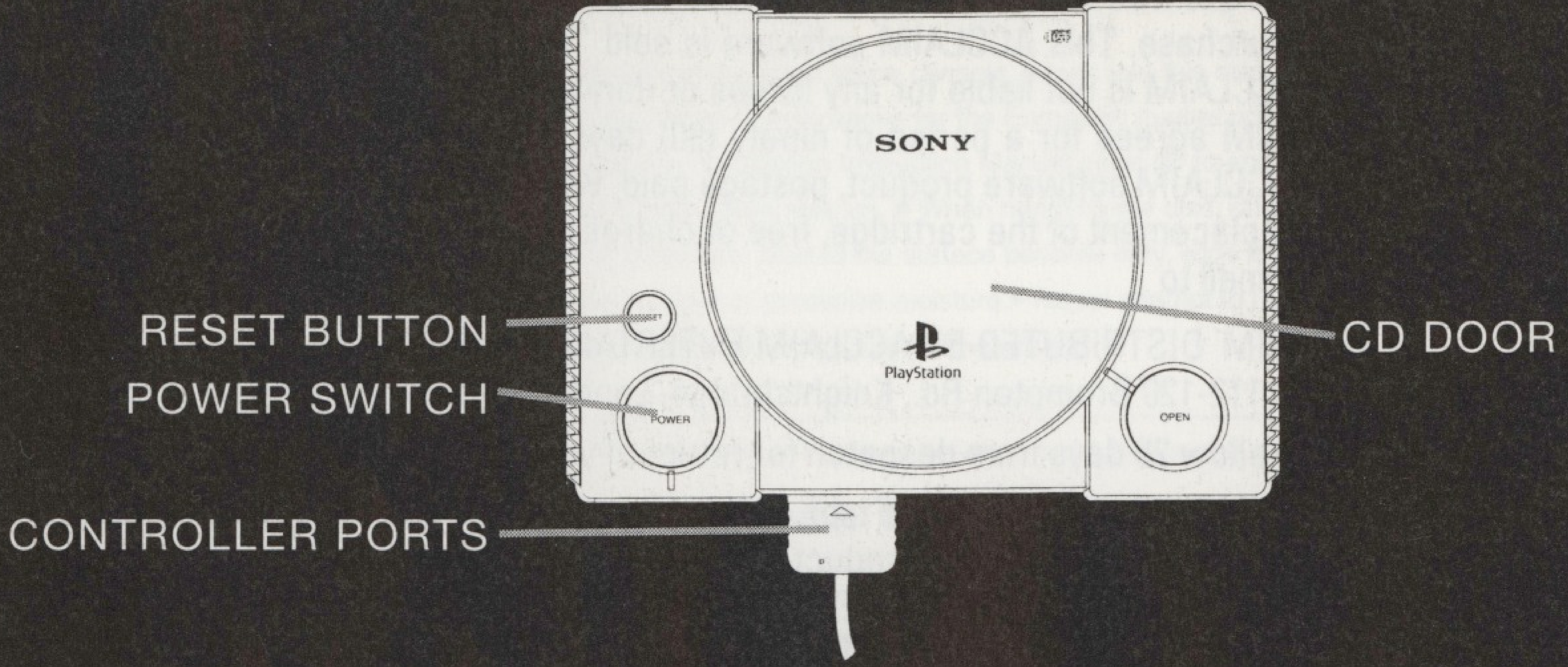
Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void of the defect in the ACCLAIM software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATED, ACCLAIM™ ENTERTAINMENT LTD, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ACCLAIM PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of ACCLAIM.

Alien, Aliens, Alien 3, ™ & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.
® & © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.



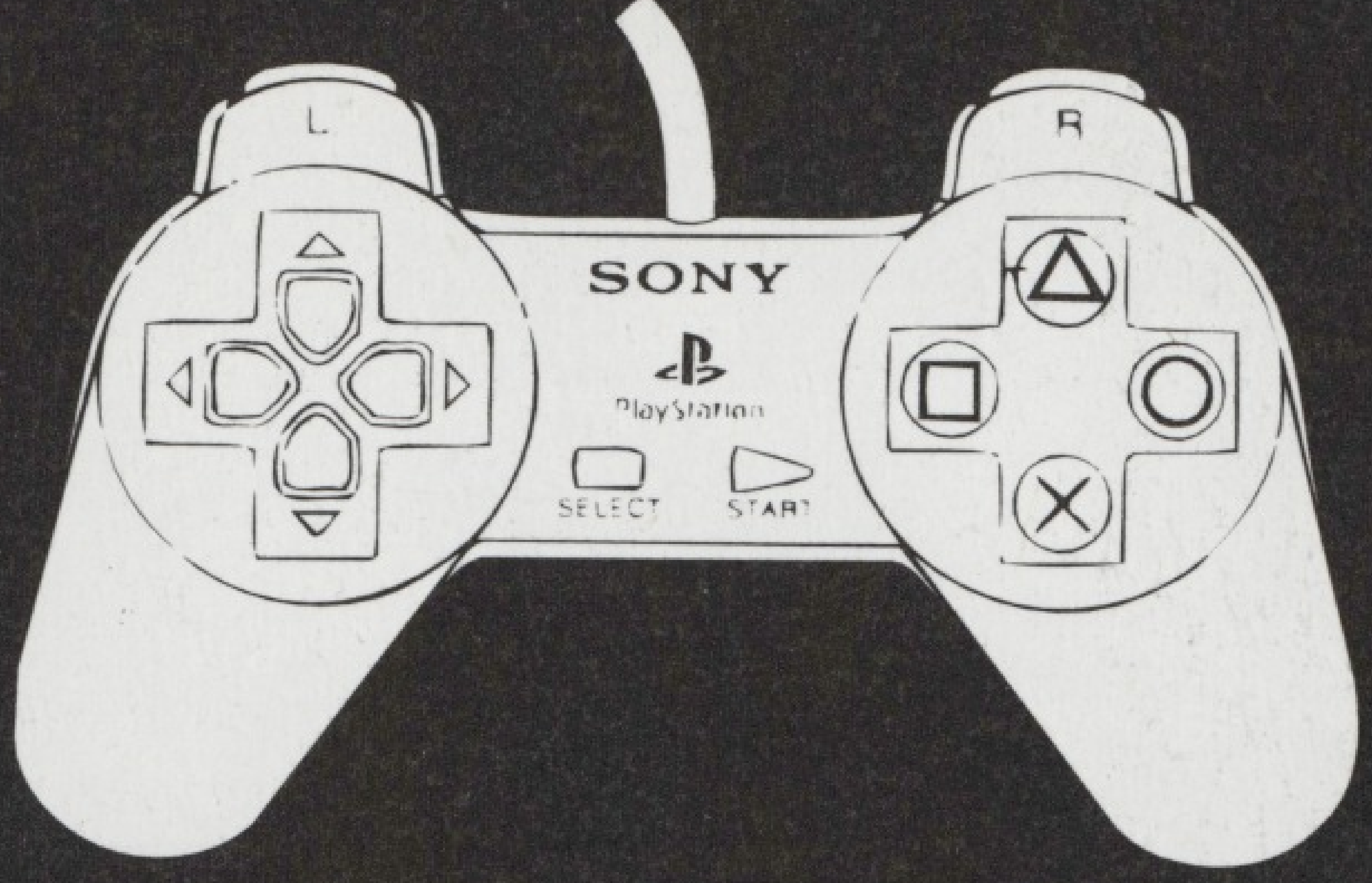
1. Set up your PlayStation™ game Console according to the instructions in its instruction manual.

2. Make sure the PlayStation™ game Console power is OFF before inserting or removing a compact disc.

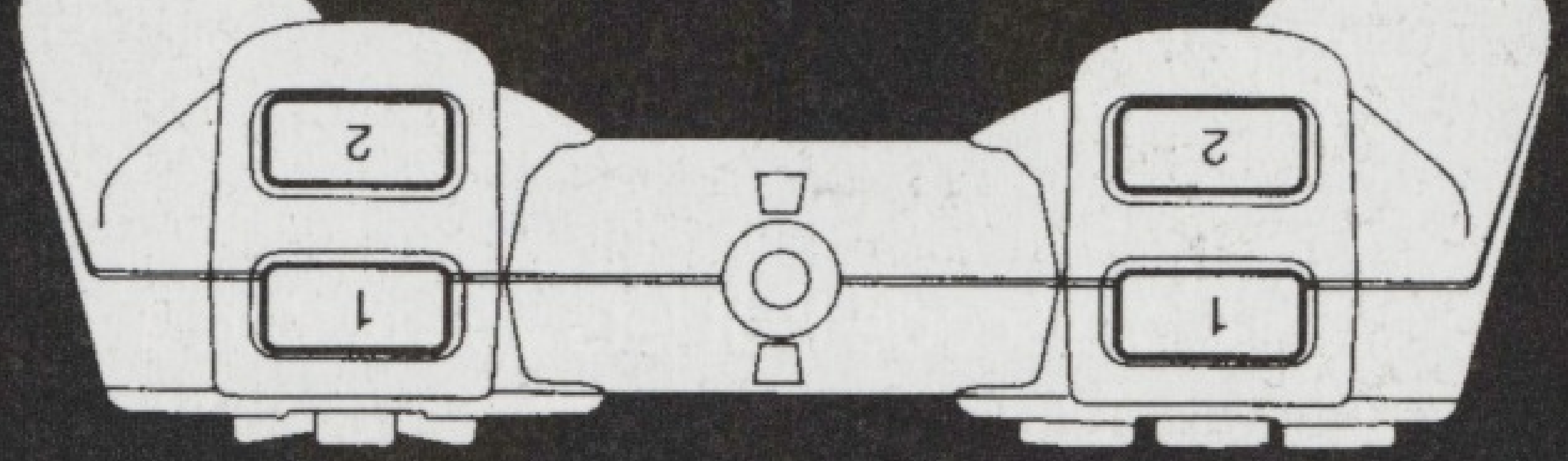
3. Insert the Alien™ Trilogy disc and close the DISC COVER door.

4. Insert game Controller and turn on the PlayStation™ game Console. Follow on screen instructions to start a game.

CONROLLER (TOP VIEW)



CONROLLER (FRONT VIEW)



GETTING STARTED

After the opening intro, the Alien™ Trilogy Title Screen appears. You can press Start or X button at any time during the intro to bring up the Title Screen. You will see the Title Screen with START GAME and OPTIONS. To begin play before or after setting options, highlight START GAME and press the START or X BUTTON. To set OPTIONS, highlight OPTIONS and press the START or X BUTTON.

OPTIONS

Highlight OPTIONS and press the START or X BUTTON. The options screen will appear. To set game options, press UP or DOWN on the DIRECTIONAL BUTTON to highlight the desired option, and LEFT or RIGHT to toggle to the preferred setting. To return to the main menu and begin play, highlight EXIT and press the START or X BUTTON.

SOUND

Pressing LEFT or RIGHT will set the sound to SFX and MUSIC, NONE, SFX or just MUSIC.

SOUND VOLUME

Set the volume of sound FX by pressing LEFT or RIGHT on the DIRECTIONAL BUTTON to increase or decrease the volume setting.

CDDA /MUSIC VOLUME

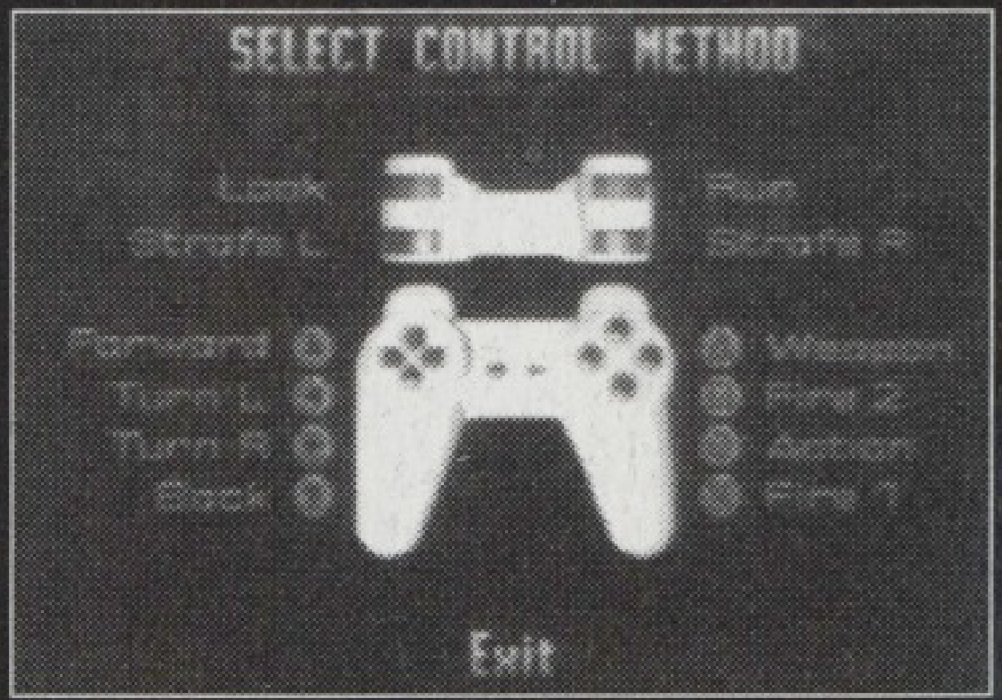
Set the music volume by pressing LEFT or RIGHT on the DIRECTIONAL BUTTON to increase or decrease the volume setting.

DIFFICULTY

Set the skill level of the game to Acid Reign (Wimp), RagingTerror (Average Joe) or Xenomania (Prepare to Die) levels.

CONTROLLER OPTIONS

Choose from 4 pre-set button configurations. To find the one that suits your play style, press LEFT or RIGHT on the DIRECTIONAL BUTTON to select the Controller configuration. Press the START or X BUTTON to return to the Options Screen.



ENTER PASSWORD

This option allows you to enter a passcode that lets you restart a game from the beginning of the level associated with the passcode. To enter a passcode, press the DIRECTIONAL BUTTON to highlight a character and the START or X BUTTON to input it. To erase a character, highlight [DELETE] and press the START or X BUTTON. When your passcode is complete, highlight [ACCEPT] and press the START or X BUTTON to begin play. If you wish to exit this option without entering a passcode, highlight [QUIT] and press the START or X BUTTON.

MEMORY CARD OPTIONS

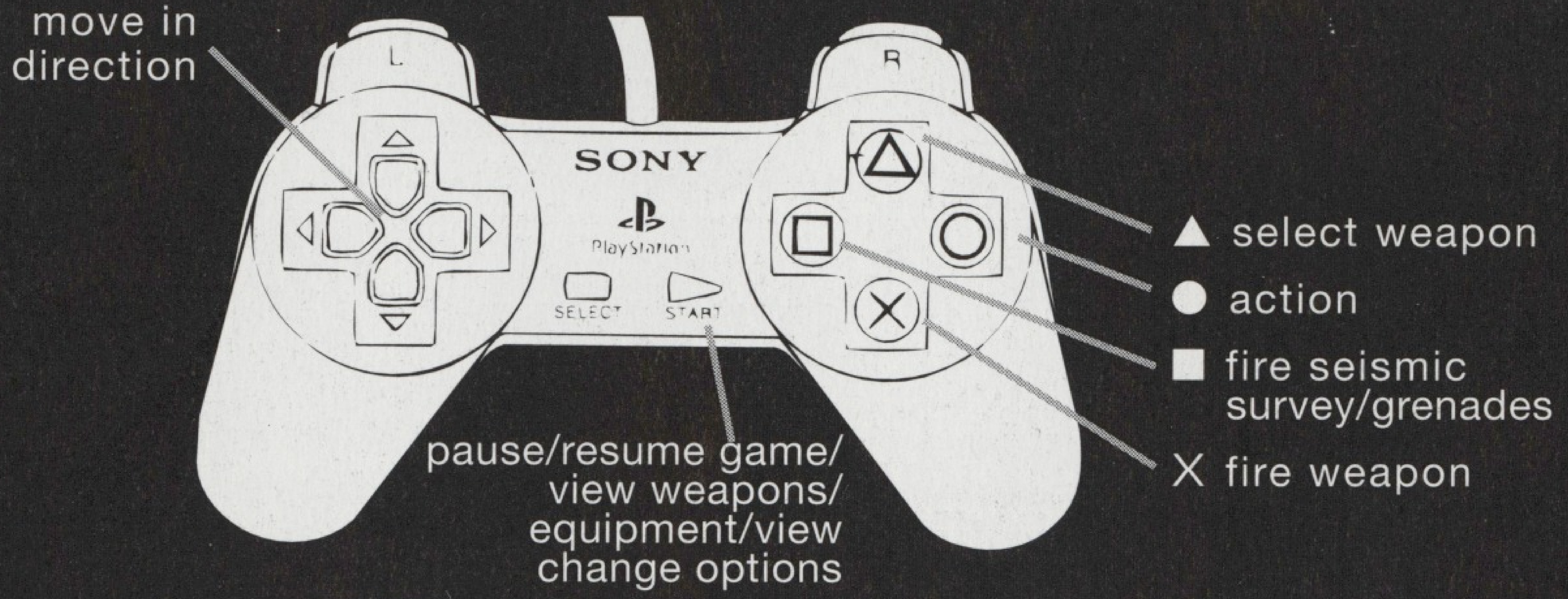
This Option Menu allows you to load in a previously saved game. Your PlayStation™ game console automatically detects the presence of a Memory card. To load a previously saved game, highlight LOAD GAME and press the START or X BUTTON. You may then highlight the desired game from the list of previously saved games and press the START or X BUTTON. Your selected game will now play. If all the save slots are full, you may save over an existing game, or delete ALL saved Alien™ Trilogy games by highlighting DELETE SLOT and pressing the START or X BUTTON. You must confirm that you wish to DELETE a slot by moving the highlight to YES and pressing the START or X BUTTON.

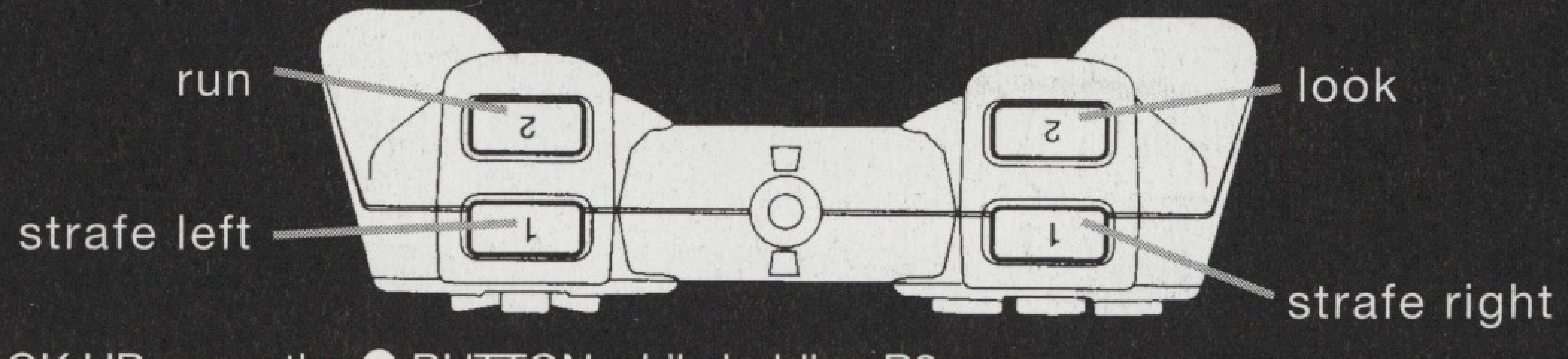
If you wish to wipe all of the contents of a memory card, you may select FORMAT MEMORY CARD and press the START or X BUTTON. Confirm that you wish to do this by selecting YES and pressing the START or X BUTTON.

CAMERA SWAY
Choose to play with realistic camera sway off or on.

EXIT
When you're through setting options, highlight EXIT and press the START or X BUTTON to return to the main menu, where you can choose START GAME to begin play.

DEFAULT CONTROLS
To return to the Title Screen at any time during game play, hold down the SELECT BUTTON, then press and hold the START BUTTON for 2 seconds





To LOOK UP, press the ● BUTTON while holding R2
To LOOK DOWN, press the ▲ BUTTON while holding R2

ACTION: ●
This button does different things depending on your situation. If you're in front of a door, press this to open it. If you are in front of a control panel or battery panel, press this button to activate it.

FIRING WEAPONS: ■ or X
Press this button to fire the currently selected weapon. Weapons fire in the direction you are facing.

OPENING DOORS ●
As you make your way through the world of Alien™ Trilogy, you will come across several different types of doors which you must open. Some of these require control panels to be activated in order to supply power to them. They may then be opened by pressing the Action button.

TOGGLE THROUGH WEAPONS ▲
During game play, toggle through weapons by pressing the ▲ BUTTON.

ELEVATORS
Many areas you will come across feature elevators, some of which can only be activated by triggers or control panels. Some you can see and others are less obvious.

THE ALIEN WORLD...

YOUR STATUS DISPLAY PANEL
This is your link to reality, and your only hope of coming out of your ordeal alive. Watch it closely for vital information about the current status of your health, weapons, orientation and other items such as pick ups, etc.

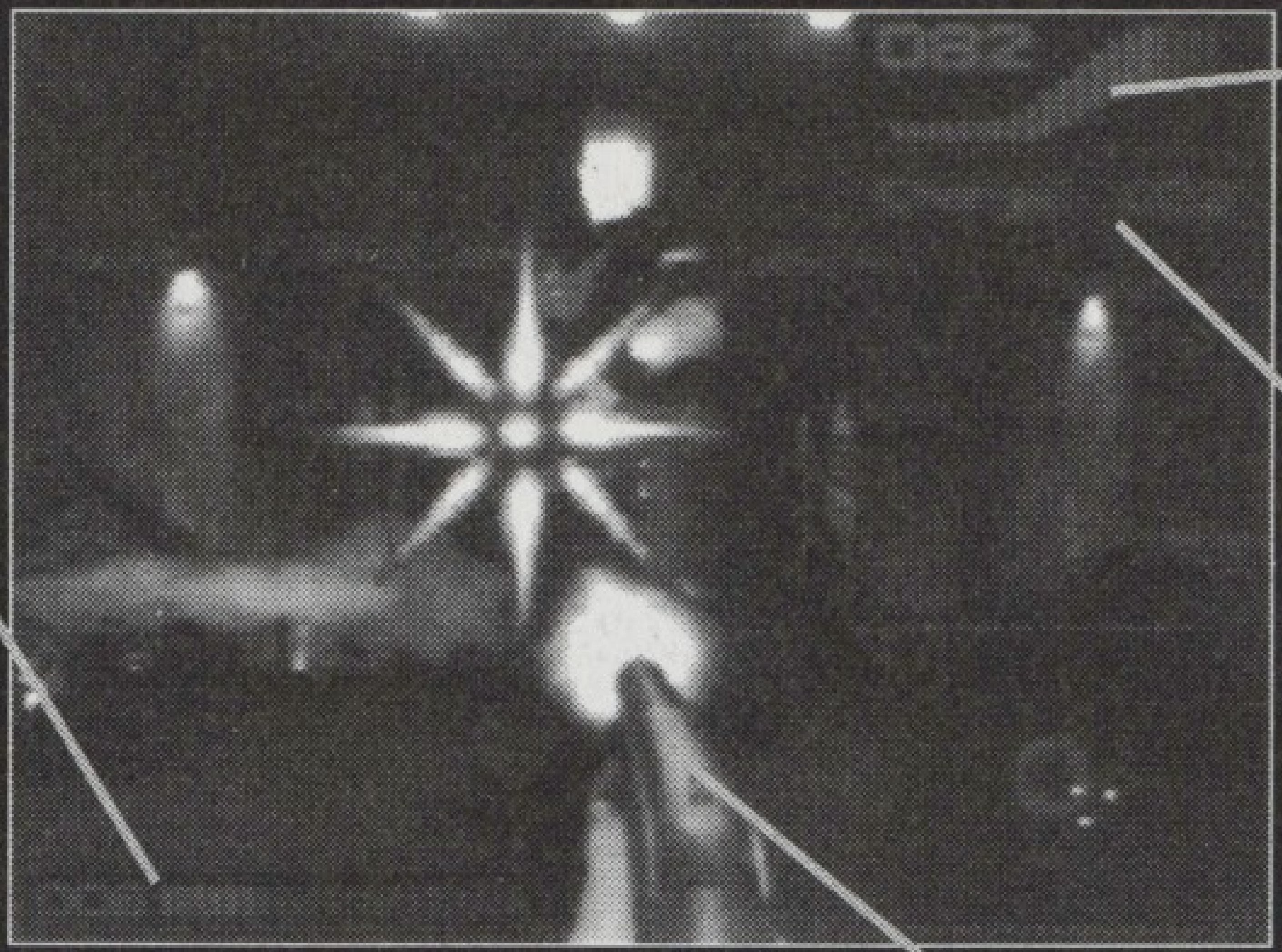
1. Current Weapon
Your current weapon appears in your hand.

2. Ammunition Remaining
The number of shots remaining are displayed on the bottom left of your screen.

3. Energy
Your energy is measured by a numbered meter and graph located at the top right of the screen. When the number reaches 0, you lose!

4. Armor

The state of your armor is displayed below your energy level. The panel turns red when you are under attack. The more hits you take, the more the armor deteriorates, until it is rendered useless, at which time it will disappear from the panel.



5. Others

Other items are displayed below your energy level such as the number of Seismic Survey Charges remaining.

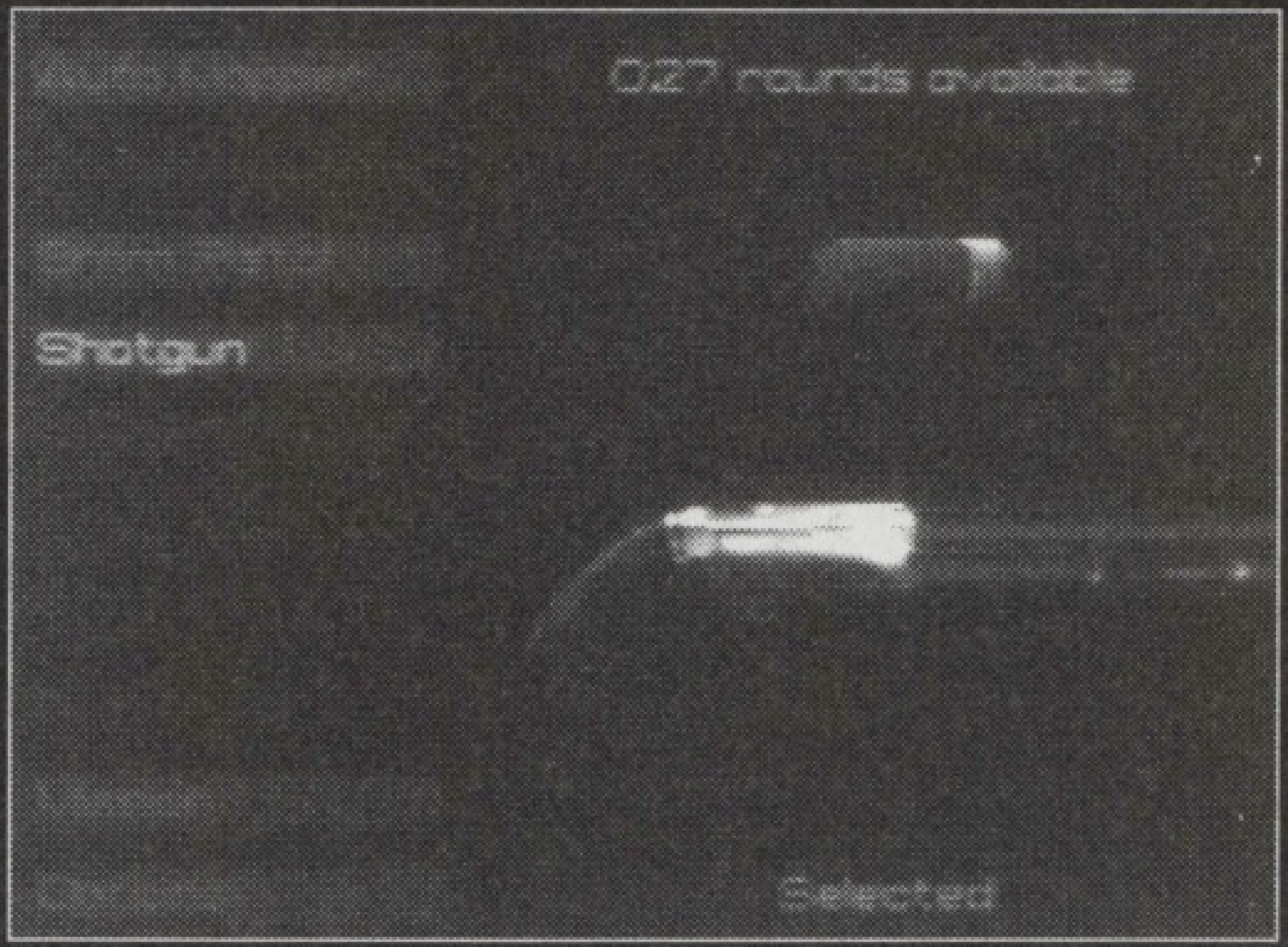
PICK-UPS

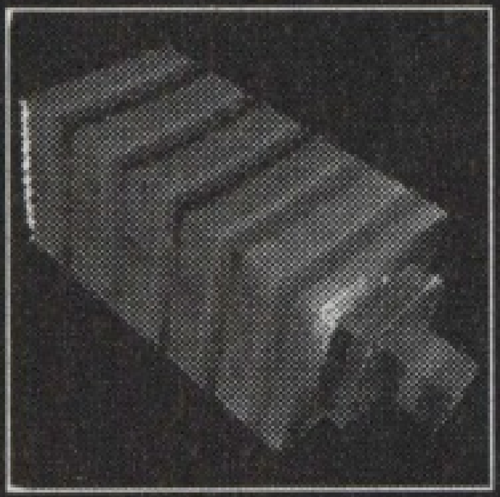
WEAPONS & WEAPON PICK-UPS

As Lt. Ripley, you begin the game with a standard-issue 9mm automatic pistol. Throughout the game, you'll come across different weapons or items that can be used as weapons. To pick up a weapon or ammunition, walk over it. A sound will indicate that it has been collected. Ammunition for the various weapons can be picked up as you play. There are varying limits to the amount of ammo you can carry for each weapon. You can carry all your weapons at once. Your current weapon is displayed on screen in your hands. There are two ways to view your available weapons:

- Press the START BUTTON to pause the game and bring up the Pause Select Screen, where you can view and select available equipment and weapons. To arm yourself with a different weapon from your available supply, press UP or DOWN to toggle through them, then press the X BUTTON to select the highlighted weapon. Press the START BUTTON to return to the game.

- You can switch weapons during game play by pressing the ▲ BUTTON until the desired weapon appears in your hands.



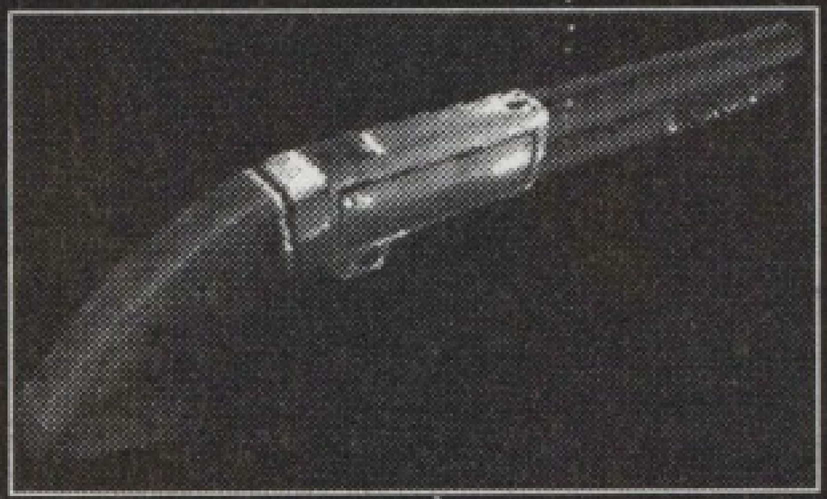


Seismic Survey Charges

They are launched by pressing the ■ BUTTON with any weapon EXCEPT the pulse rifle (which fires grenades on this button). The closer an enemy is to an exploding Survey Charge, the more damage is done.

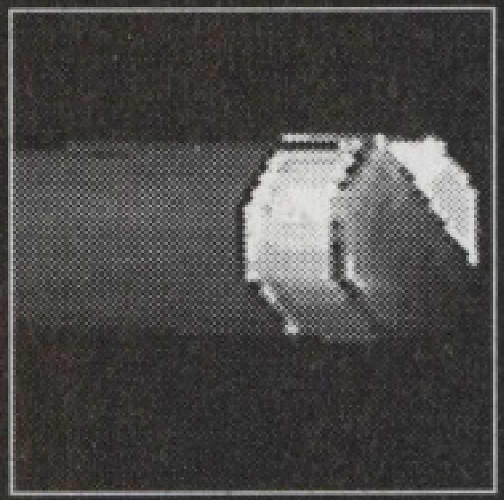
9 mm Clip

Default ammunition. You can carry a maximum of 150 rounds, with varying numbers of shots per clip.



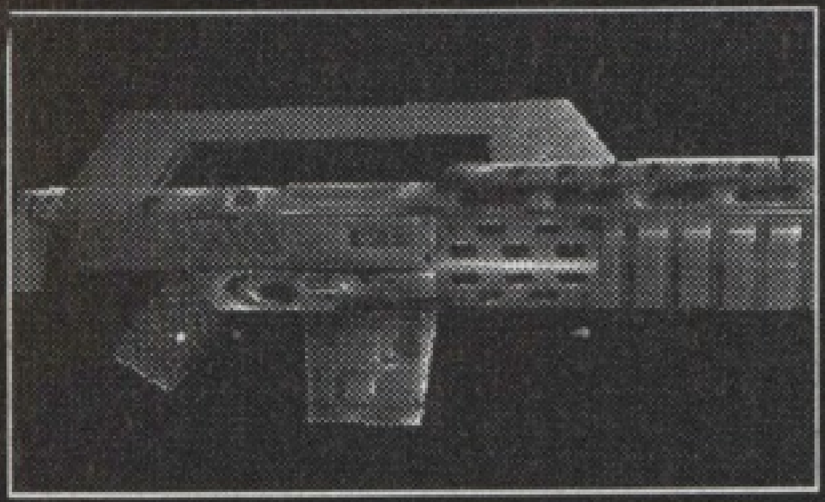
Shotgun

This is more powerful than the 9mm and will allow you to give more damage to enemies and remove certain items blocking your path which the 9mm is not powerful enough to destroy.



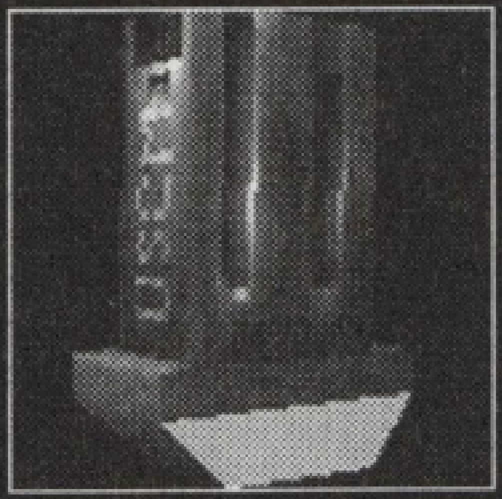
Shotgun Shells

Shells are found in groups of 10. You can carry a maximum of 100 shells.



Pulse Rifle

Using the power of a pulsed rifle fire, this deadly rifle does double duty as a rifle and a grenade launcher, packing real stopping power.

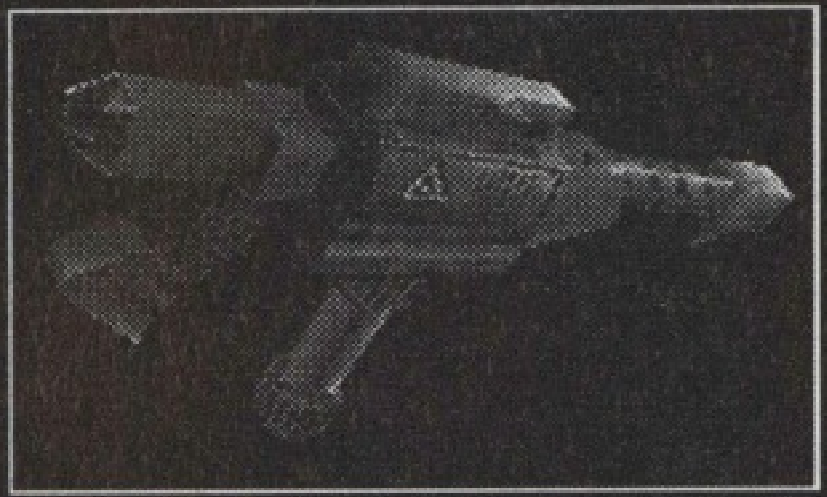


Pulse Rifle Clips

Clips hold varying amounts. You can hold a maximum of 900 rounds at a time.

Pulse Grenades

Players can hold up to 20 grenades at a time.

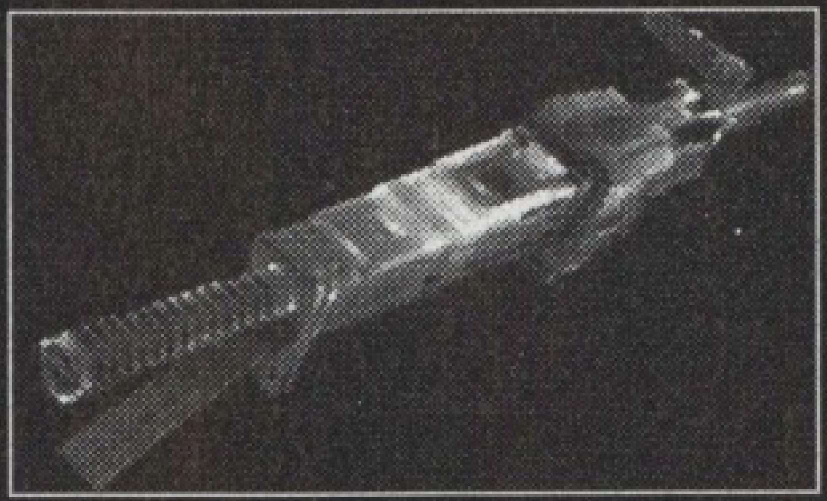


Flame Thrower

The flame thrower holds one canister of fuel at a time, but you can carry up to 500 bursts of fire.

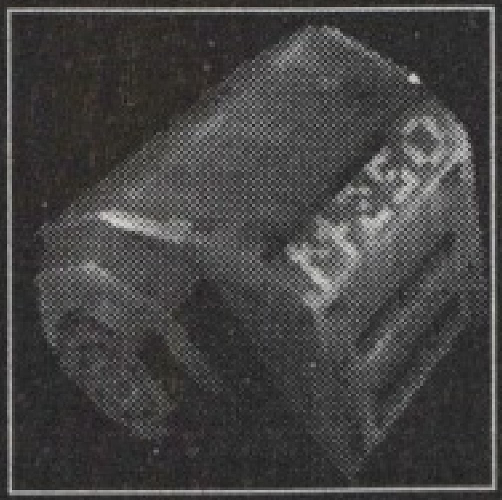
Fuel for Flame Thrower

When you're low or out of fuel, collecting a canister will top up the tank.



Smart Gun

This large machine gun is the most powerful weapon available. It can fire at multiple enemies at any time!



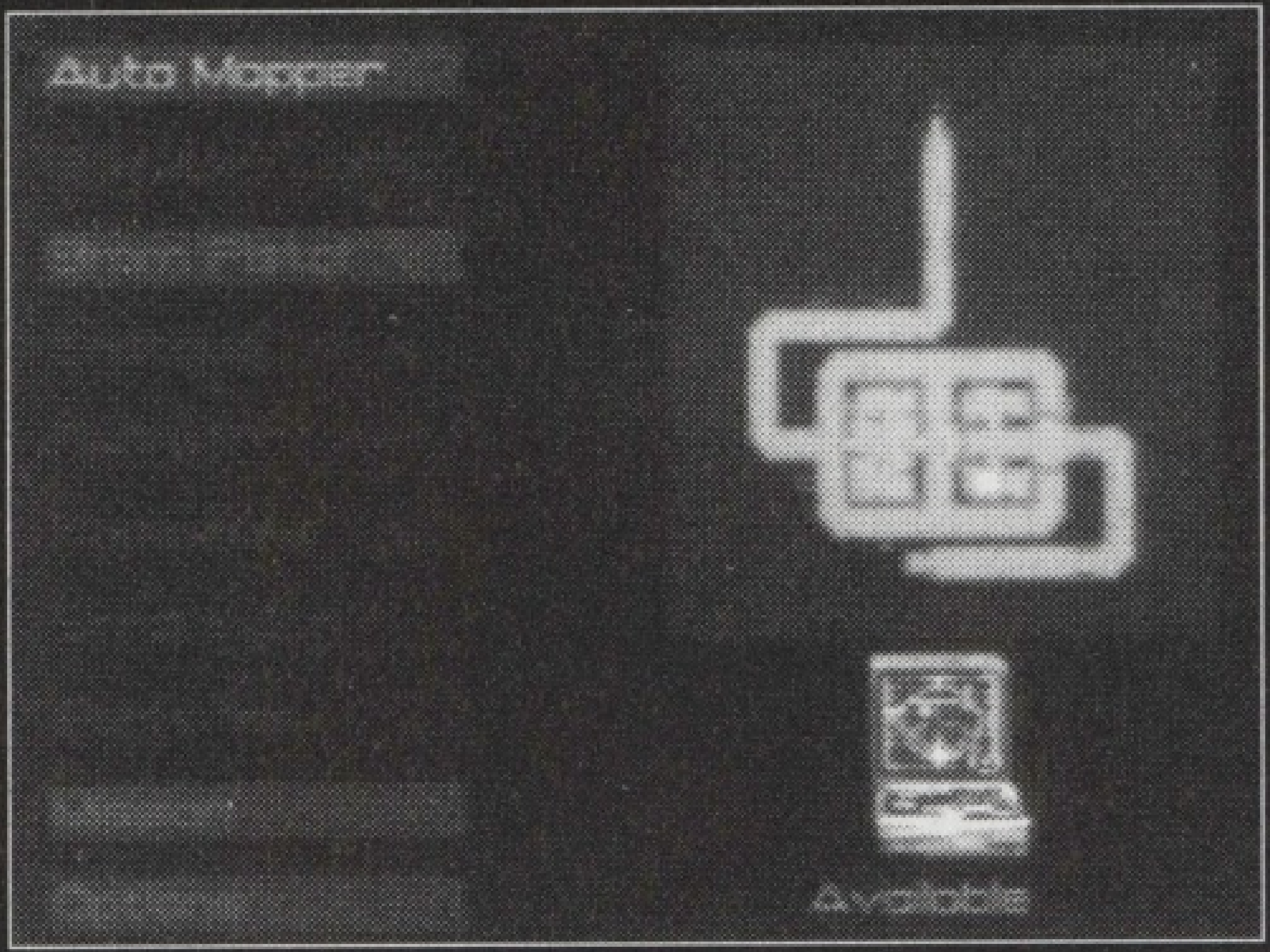
Smart Gun Magazines

Each magazine holds 100 rounds. Players can hold up to 9 magazines.

UTILITY PICK-UPS

Auto-Mapper

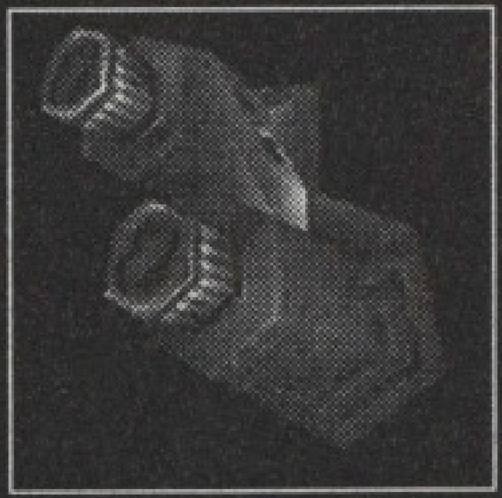
The auto-mapper shows your position relative to your surroundings, and displays the location of doors (bright green lines) and crates (blue squares). When the Auto-Mapper is displayed, pressing the X BUTTON will magnify the display for greater detail. Press the X BUTTON again to return to the regular scale display. Note that certain areas are not detected by the Auto-Mapper.



Battery Pack

Pick up precious power cells whenever you can. They can help you open doors and power-up your EXIT airlock on double width control panels.

Night Vision Goggles



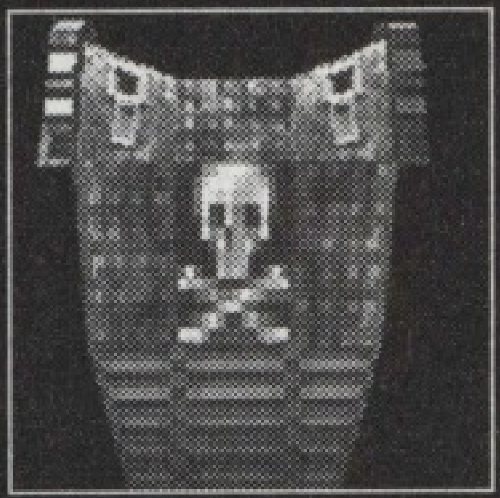
These goggles make items in darkness visible, allowing you to see all the trouble that surrounds you!

Shoulder Lamp

Not as effective as the Night Vision Goggles but they cut through the dark so you can see everything. The only problem is that the aliens can see you!

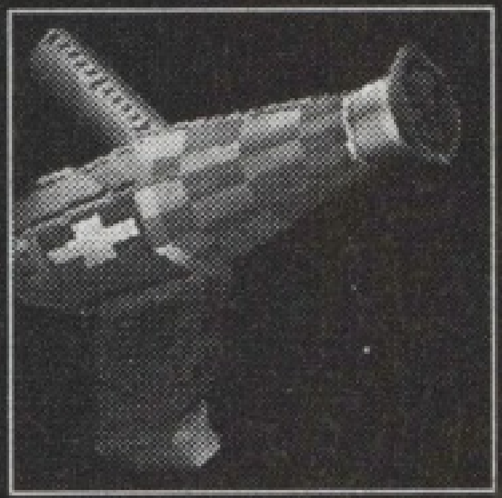
HEALTH PICK-UPS

Acid Boots



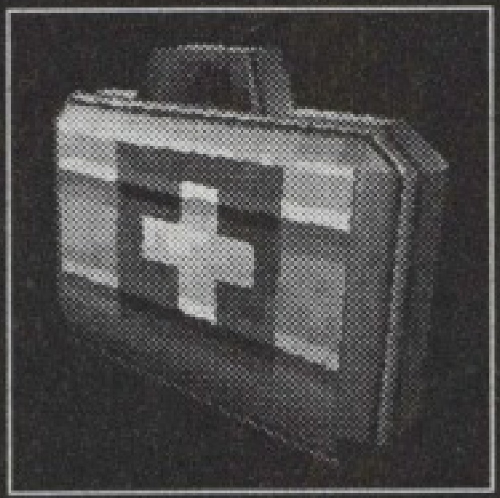
Acid Vest

Body Armor

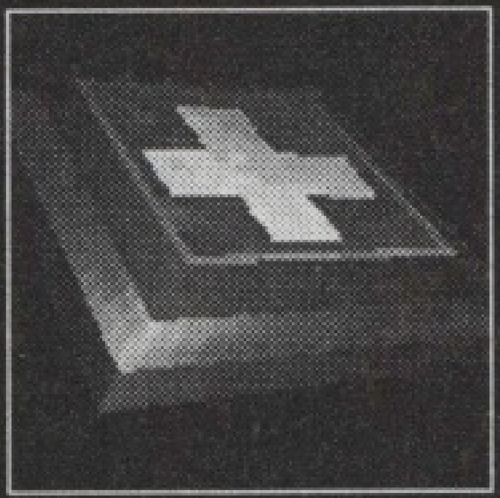


Adrenaline Burst Pack

Hypo-pack



Medical Kit



Derm Patches

IN-GAME SCREEN OPTIONS

The following options can be called up at any time during the game by pressing the START BUTTON to pause the game, then highlighting OPTIONS and pressing the X BUTTON. Press UP or DOWN on the DIRECTIONAL BUTTON to highlight the desired option.

SFX VOLUME:

Change the volume of the sound effects by pressing the X BUTTON to increase or decrease the meter.

CDDA VOLUME:

Change the volume of the music by pressing the X BUTTON to increase or decrease the meter.

EXIT GAME:

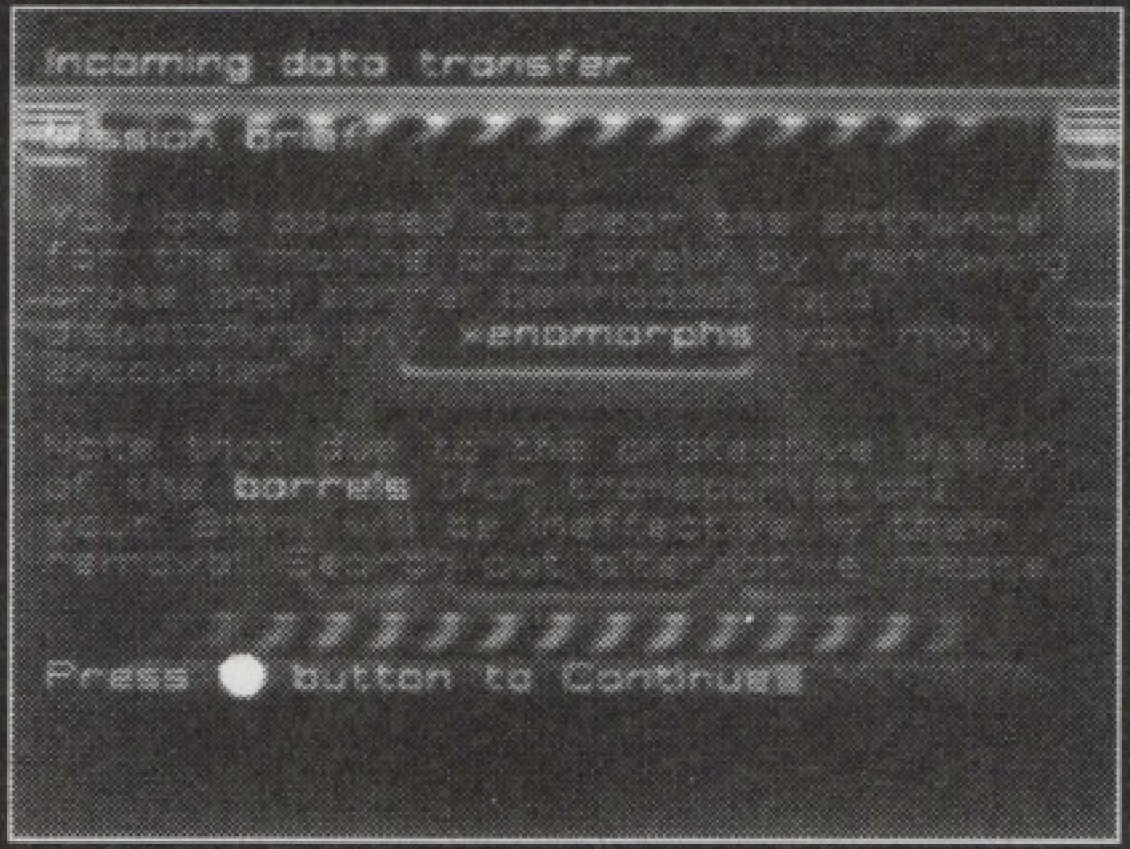
To quit the current game and return to the Main Menu Screen, press the X BUTTON. You will be asked if you are sure. Toggle between YES or NO with the LEFT or RIGHT DIRECTIONAL BUTTON, then press the X BUTTON.

GAME SECTIONS

There are three main game sections in Alien™ Trilogy. Each has its own unique challenges. You must persevere through all the various levels of a section to go on to the next.

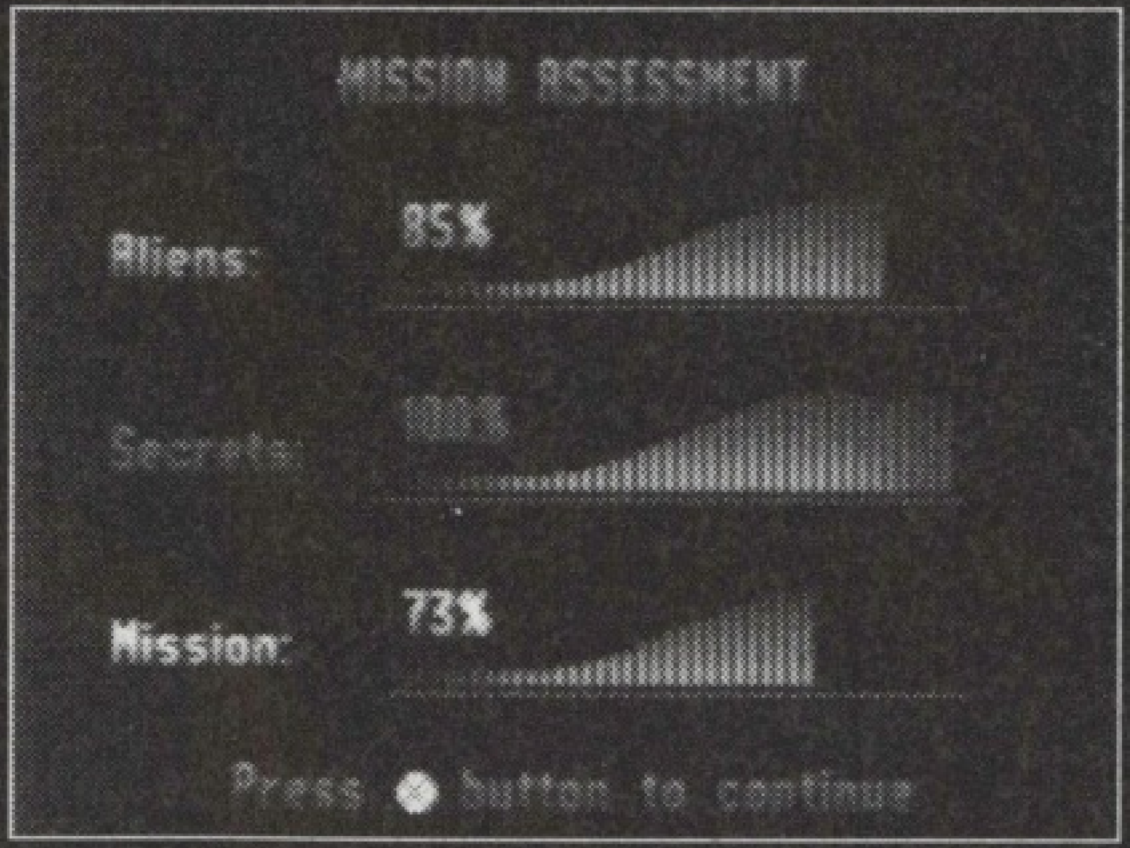
MISSION BRIEF SCREEN

Before each mission, a screen will appear detailing your immediate goals. You must try to get the highest completion percentage possible. If you do not do well enough, you will have to go back and try the mission again. If you excel at a mission, you may be rewarded with a bonus level full of useful pick-ups!



BETWEEN LEVEL OPTIONS

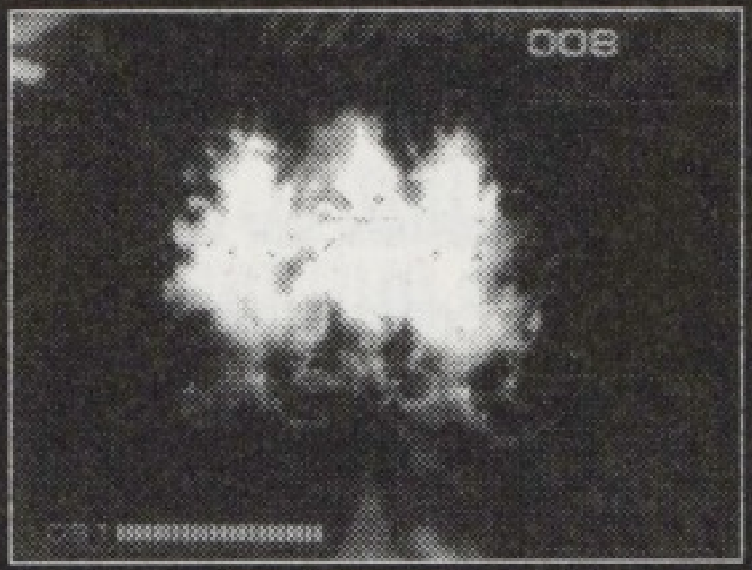
When you have successfully completed a level you will be given a password. Note this down if you wish to return to this point in the future. If you have a Memory card plugged in you may save your game here, also.



MISSION ASSESSMENT SCREEN

At the end of each level, the Mission Assessment Screen displays the number of enemies killed, the number of secret areas found and the percentage of the mission you have completed.

LV426 COLONY COMPLEX



Entrance

Outer Complex

Atmosphere Processor

PRISON

This prison planet is where the abandoned criminals end up.

Living Area

Meeting Tower

Lead Mould

DERELICT SPACESHIP

Pilot's Chamber

Tunnels

Secrets

ENEMIES

ALIENS

Chest Burster

Face Hugger

Young Dog Alien

Adult Dog Alien

Warrior

Queen

COMPANY ENEMIES

Company Soldiers

Company Synthetics

Alien Handler

Security Guard

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumieuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu video

Lorsque vous utilisez un jeu video connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran télévision et aussi loin que le permel le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous étes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouvent au dos de ce manuel.

1 Player | **Memory Card 1 block**

SLES-00101

® & © 1996 Acclaim Entertainment.Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Acclaim Entertainment. Développé par Probe Entertainment Limited.

GARANTIE LIMITEE

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte, ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer gratuitement tout logiciel ACCLAIM qui aura été retourné au revendeur accompagné d'une preuve d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

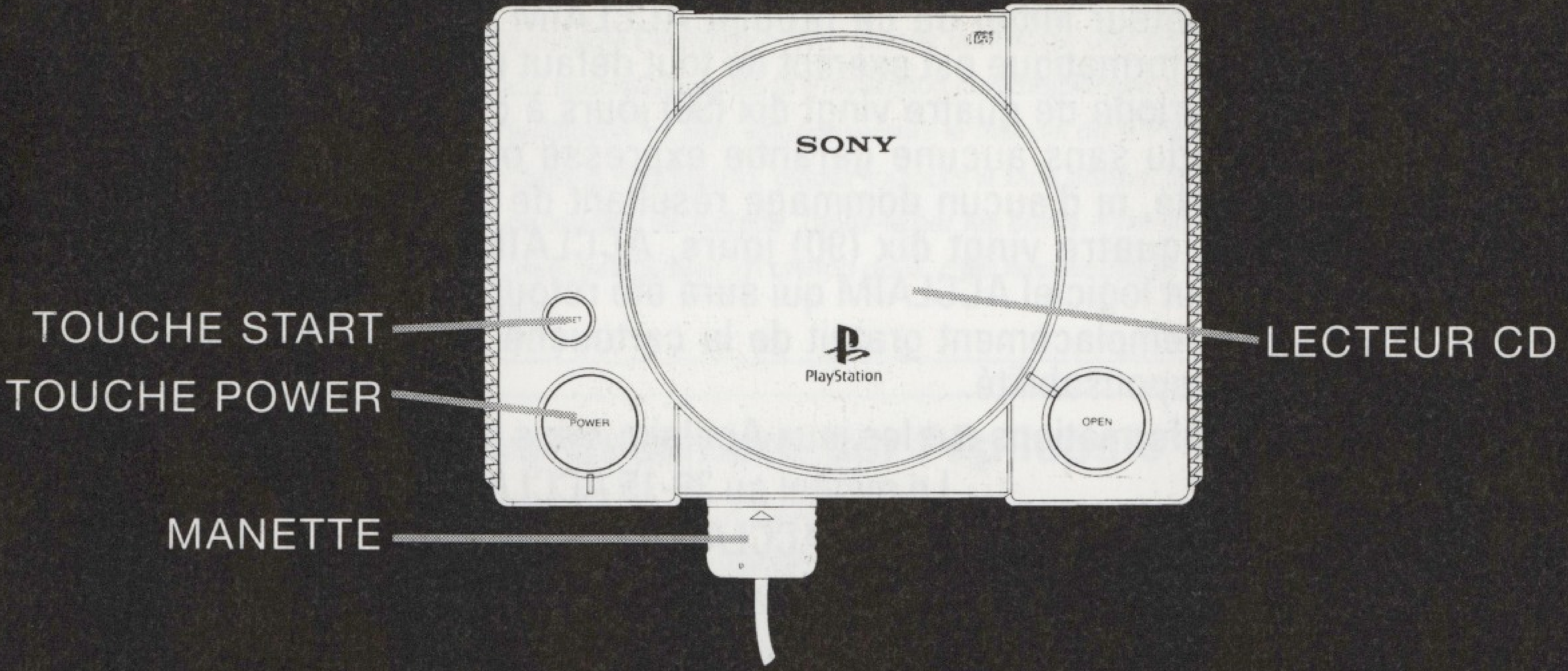
Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

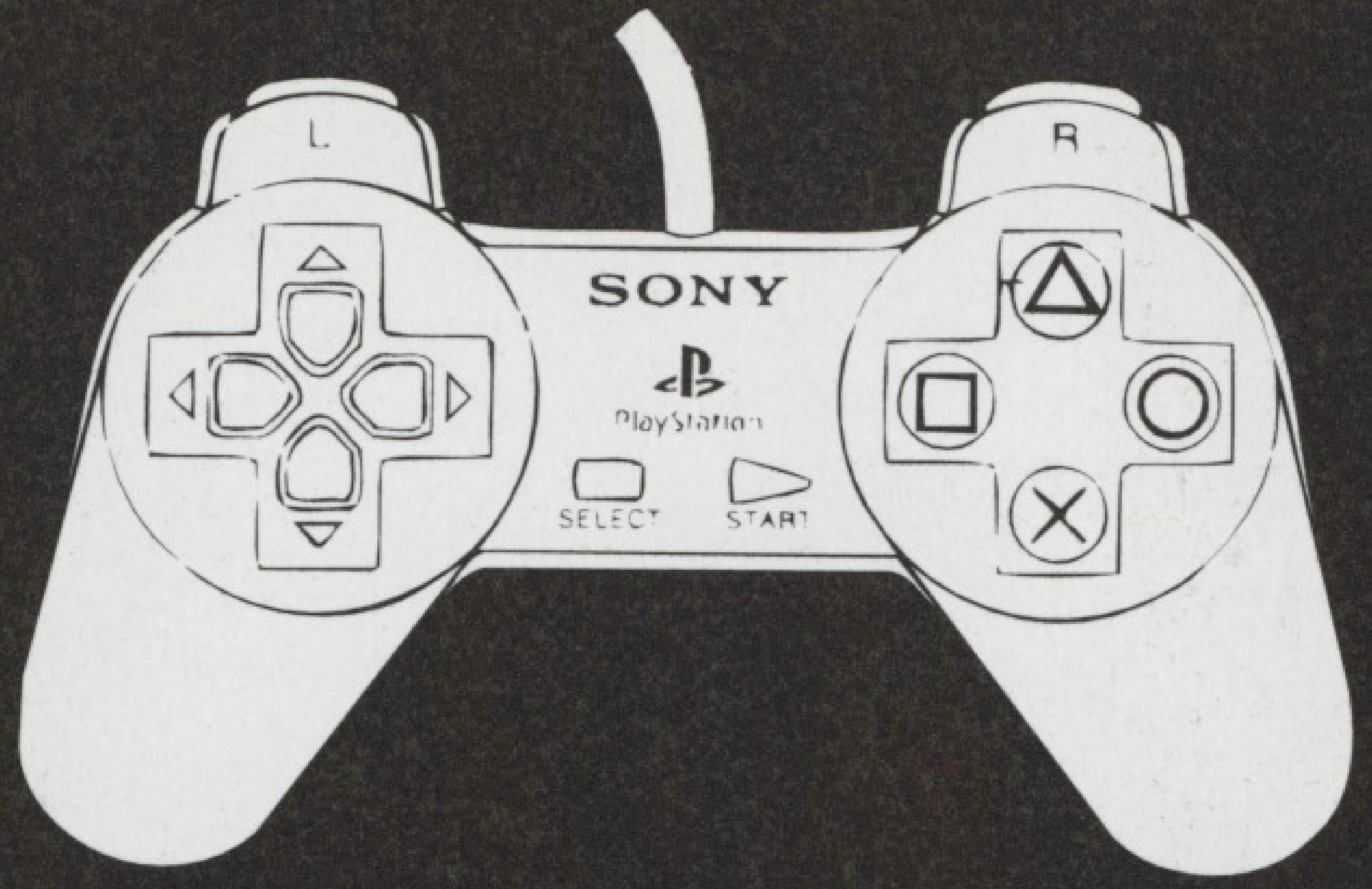
Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

® & © 1996 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

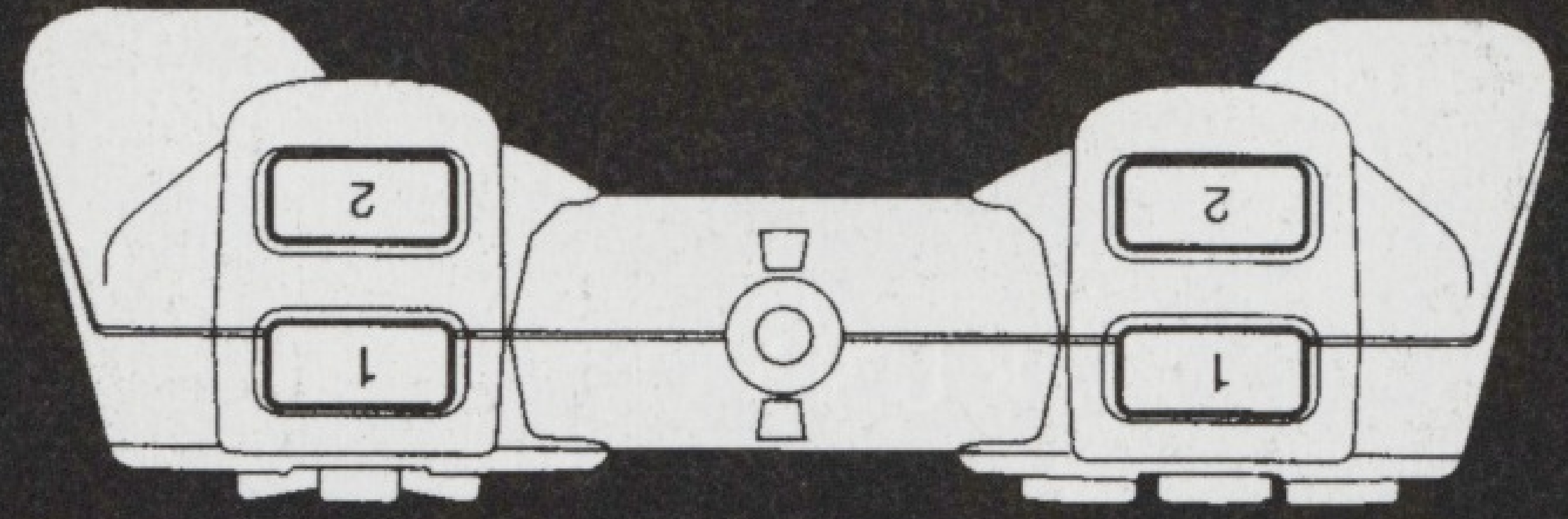


1. Installez votre PlayStation™ en suivant les instructions de votre manuel.
2. Assurez-vous que votre PlayStation™ est ETEINTE avant d'insérer ou d'éjecter un disque compact.
3. Insérez le CD ALIEN TRILOGY™ et fermez le couvercle du lecteur CD.
4. Branchez la manette de jeu et allumez la PlayStation™. Suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie.

MANETTE DE JEU (VUE DE DESSUS)



MANETTE DE JEU (VUE DE FACE)



POUR COMMENCER (GETTING STARTED)

Après la séquence de présentation, l'écran titre d'ALIEN TRILOGY™ apparaît. Vous pouvez appuyer sur Start à tout moment pendant la présentation afin de faire apparaître l'écran titre. Vous verrez l'écran titre accompagné de START GAME (COMMENCER LE JEU) et OPTIONS. Pour choisir les options, mettez OPTIONS en surbrillance et appuyez sur Start.

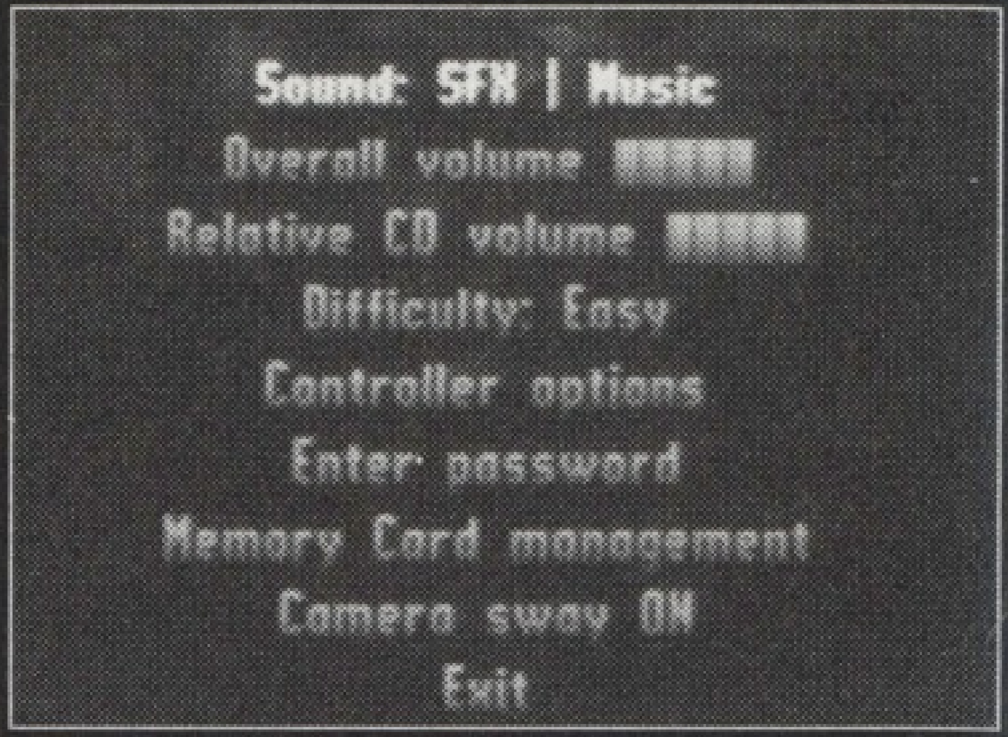
OPTIONS

Mettez OPTIONS en surbrillance et appuyez sur le touche START ou X. Un écran des options apparaîtra. Pour configurer les options du jeu, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur les touches directionelles afin de mettre les options voulues en surbrillance, et vers la GAUCHE ou la DROITE pour passer en revue les différentes options. Pour retourner au menu principal et commencer à jouer, mettez Exit (Sortie) en surbrillance et appuyez sur le touche START ou le touche X.

SOUND / SON

En appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE, vous configurerez le son pour SFX (effets sonores) et MUSIC (musique), NONE (aucun), SFX ou simplement MUSIC.

SOUND VOLUME/VOLUME SONORE



Réglez le volume des effets sonores en appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE sur les touches directionelles pour augmenter ou baisser la configuration sonore.

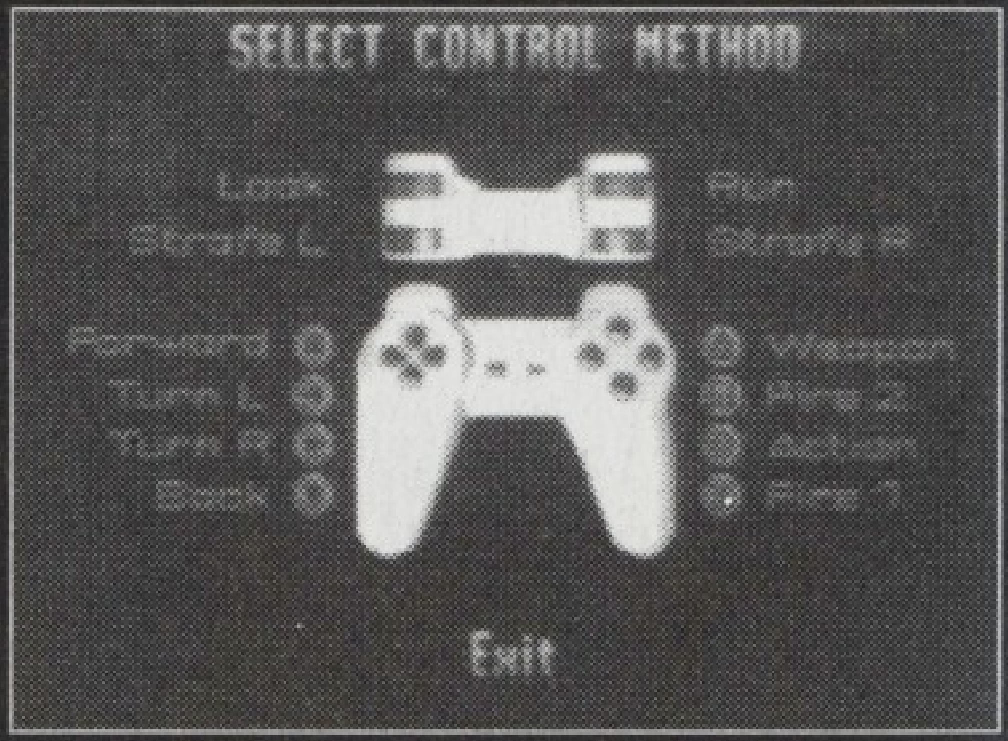
CDDA VOLUM/VOLUME CDDA (CD SON DIGITAL)

Réglez le volume de la musique en appuyant vers la GAUCHE ou la DROITE sur les touches directionelles pour augmenter ou baisser le volume.

DIFFICULTY/DIFFICULTE

Réglez le niveau de difficulté du jeu en choisissant entre Acid Rain /Pluie acide (Mauviette), Raging Terror / Furieuse terreur (Type moyen) et Xenomania (Prépare-toi à mourir).

CONTROLLER OPTIONS/OPTIONS DE COMMANDES



Parmi les 4 configurations de touche pré-sélectionnées, choisissez celle qui s'adapte le mieux à votre style de jeu. Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur les touches directionelles pour sélectionner la configuration des commandes. Appuyez sur le touche START ou X pour retourner à l'écran des OPTIONS.

ENTER PASSWORD/ENTRER UN MOT DE PASSE

Utilisez cette option pour entrer un mot de passe qui vous permet de recommencer le jeu au début du niveau correspondant à ce mot de passe. Pour entrer votre mot de passe, appuyez sur les touches directionelles pour mettre une lettre en surbrillance et sur le touche START ou le touche X pour l'enregistrer. Pour effacer une lettre, mettez en surbrillance [DELETE/EFFACER], et appuyez sur le touche START ou X. Après avoir terminé de taper votre mot de passe, mettez en surbrillance [ACCEPT/ACCEPTER] pour commencer à jouer. Si vous désirez quitter cette option sans taper un mot de passe, mettez en surbrillance [QUIT/QUITTER] et appuyez sur le touche START ou X.

OPTIONS DE CARTE DE MEMOIRE

Ce menu d'options vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Votre PlayStation™ détecte automatiquement la présence d'une carte de mémoire Sony. Pour charger une partie sauvegardée, mettez LOAD GAME (charger une partie) en surbrillance et appuyez sur le touche START ou X. A partir de la liste des parties préalablement sauvegardées, vous pouvez alors mettre en surbrillance la partie désirée et appuyer sur le touche START ou X. Votre partie sera lancée.
Si tous les espaces de sauvegarde sont pleins, vous pouvez effacer une partie préalablement sauvegardée afin d'avoir de la place pour une nouvelle. Mettez DELETE CARD (annuler carte) en

surbrillance et appuyez sur le touche START ou X. Sélectionnez la partie que vous désirez annuler et appuyez à nouveau sur le touche START ou le touche X. Il vous faut confirmer votre commande d'annulation d'un espace en mettant YES (oui) en surbrillance et en appuyant sur le touche START ou X.Si vous désirez effacer tout le contenu de la carte de mémoire, vous pouvez sélectionner FORMAT MEMORY CARD (formater la carte de mémoire) et appuyez sur le touche START ou le touche X. Confirmez votre décision en sélectionnant YES et appuyez sur le touche START ou X.

MOUVEMENTS DE CAMERA

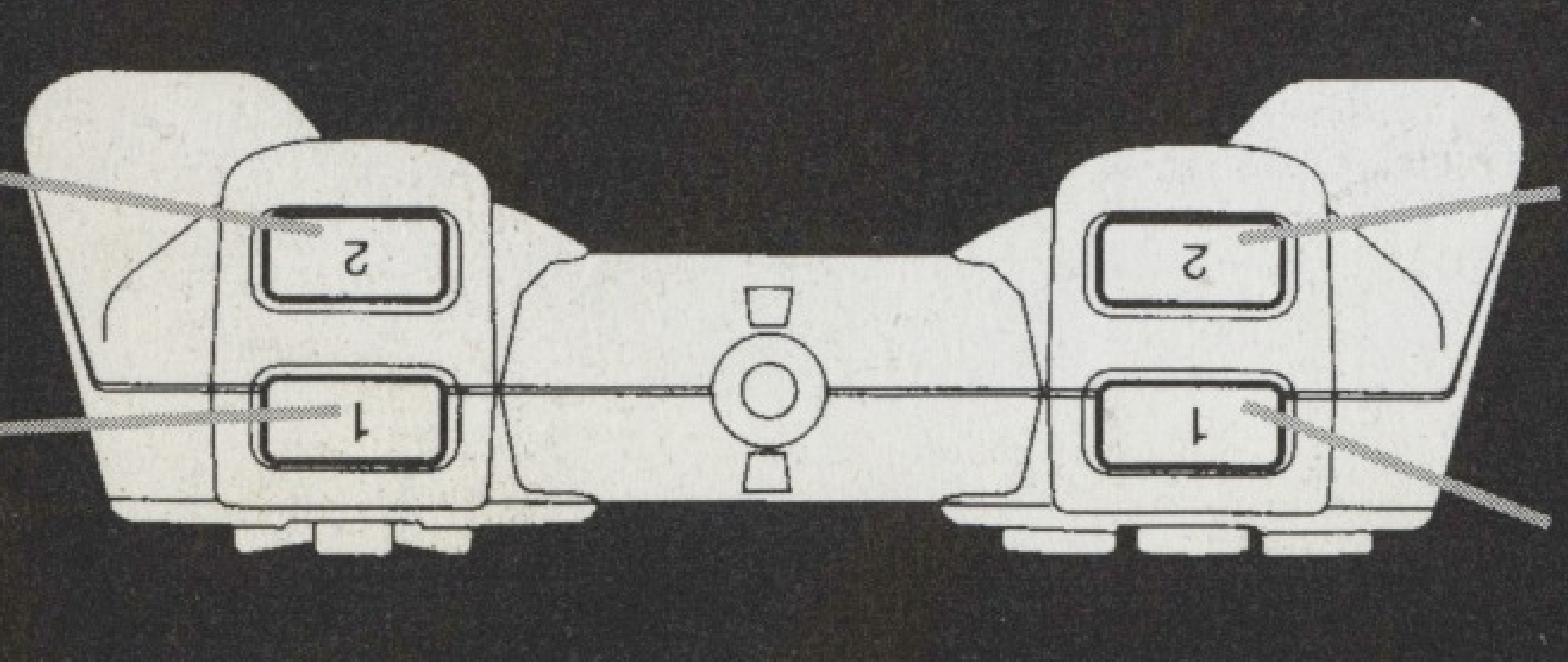
Choisissez de jouer avec ou sans les mouvements de caméra tout à fait réalistes.

SORTIE

Lorsque vous avez terminé de configurer les options, mettez EXIT (sortie) en surbrillance et appuyez sur le touche START pour retourner au menu principal à partir duquel vous pourrez choisir START GAME (commencer la partie) pour commencer à jouer.

COMMANDES PAR DEFAUT (DEFAULT CONTROLS)

Pour retourner à l'écran titre à tout moment, maintenez le touche SELECT appuyé, puis le touche START pendant 2 secondes.



FAIRE/UTILISER ●
Ce touche effectue différentes actions, selon la situation dans laquelle vous vous trouvez. Si vous êtes devant une porte, appuyez ce touche pour l'ouvrir. Si vous êtes devant un panneau de contrôle ou un panneau électrique, appuyez pour les activer.

TIRER ■
Appuyez sur ce touche pour tirer avec l'arme sélectionnée. Les armes tirent dans la direction vers laquelle vous regardez.

OUVRIR LES PORTES ●
Tout en parcourant le monde d'Alien Trilogy™, vous rencontrerez plusieurs types de portes que vous devrez ouvrir. Pour certaines d'entre elles, vous aurez besoin de panneaux de contrôle pour les activer. Elles peuvent être ouverte en appuyant sur le touche DO/USE (Faire/Utiliser).

ACTIVER/DÉSACTIVER LES ARMES ▲
Pendant la partie, activez les armes que vous désirez en appuyant sur le touche ▲.

ASCENSEURS (ELEVATORS)
Beaucoup d'endroits auxquels vous accéderez contiennent des ascenseurs, dont certains ne peuvent être activés que par un interrupteur ou un panneau de contrôle. Certains seront évidents à repérer, d'autres moins.

LE MONDE D'ALIENS... (THE ALIEN WORLD)

LE PANNEAU D'AFFICHAGE DE VOTRE STATUT (YOUR STATUS DISPLAY)
Ceci est votre lien direct avec la réalité, et votre seul espoir de sortir de cette mission en vie. Surveillez-le bien pour recueillir des informations vitales sur le statut actuel de votre santé, de vos armes, sur votre localisation ainsi que sur d'autres éléments tels que les pick-ups, etc.
[Insert screen shot of Typical Game Screen with numbered Callouts to: 1. Current Weapon, 2. Ammunition Remaining, 3. Energy, 4. Shield 5. Others]

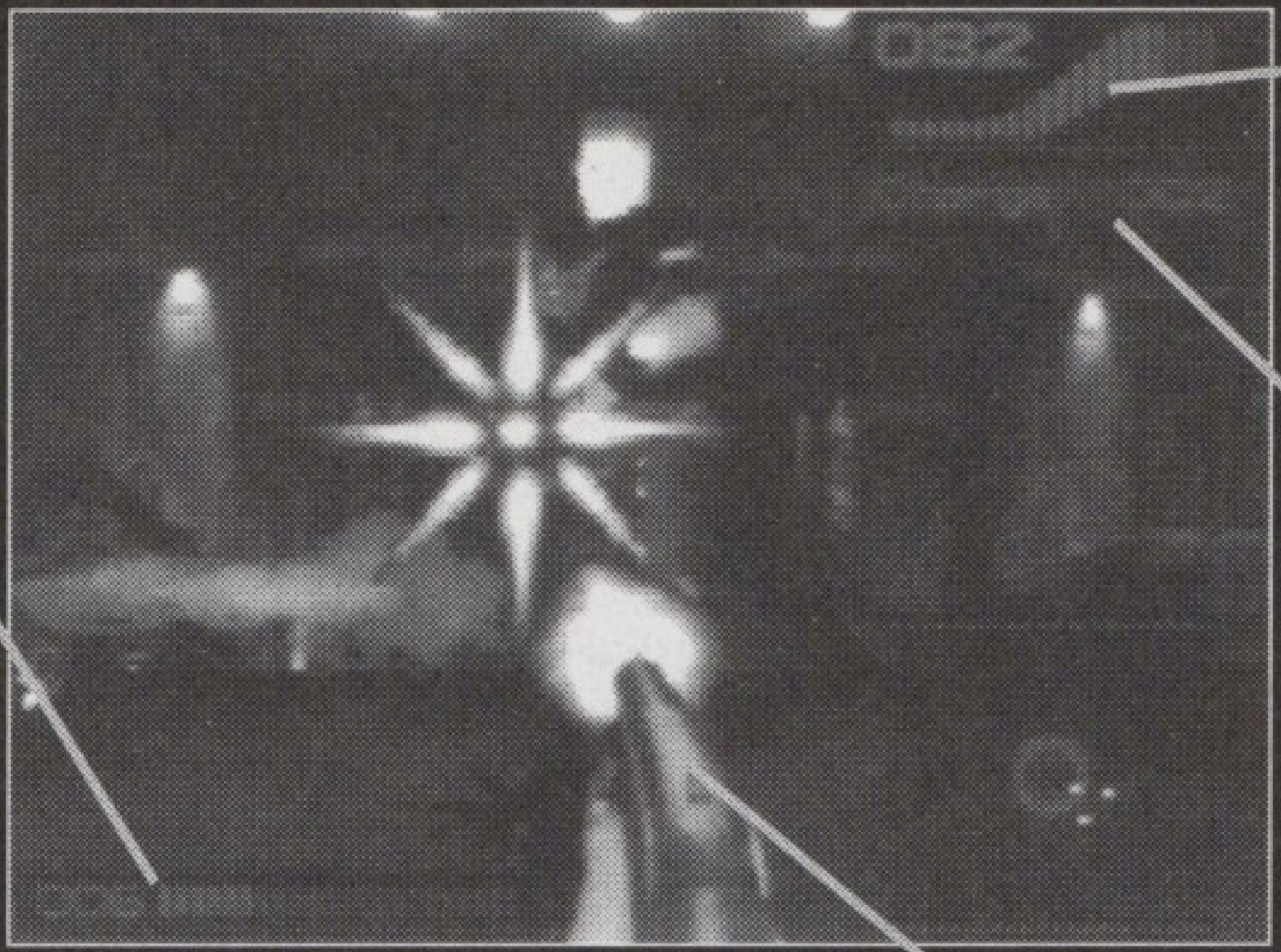
1. Arme actuelle
L'arme que vous avez sélectionnée apparaît dans votre main.

2. Munitions
Le nombre de coups qu'il vous reste est affiché en bas à gauche de votre écran.

3. Energie
Votre énergie est mesurée par un compteur chiffré et un graphique situés en haut à droite de l'écran. Lorsque le chiffre atteint zéro, vous avez perdu!

4. Armure

L'état de votre armure est affiché sous votre niveau d'énergie. Le panneau devient rouge lorsque vous êtes attaqué. Plus vous prenez de coups, plus l'armure se détériore, jusqu'à ce qu'elle soit inutile et qu'elle disparaisse du panneau.



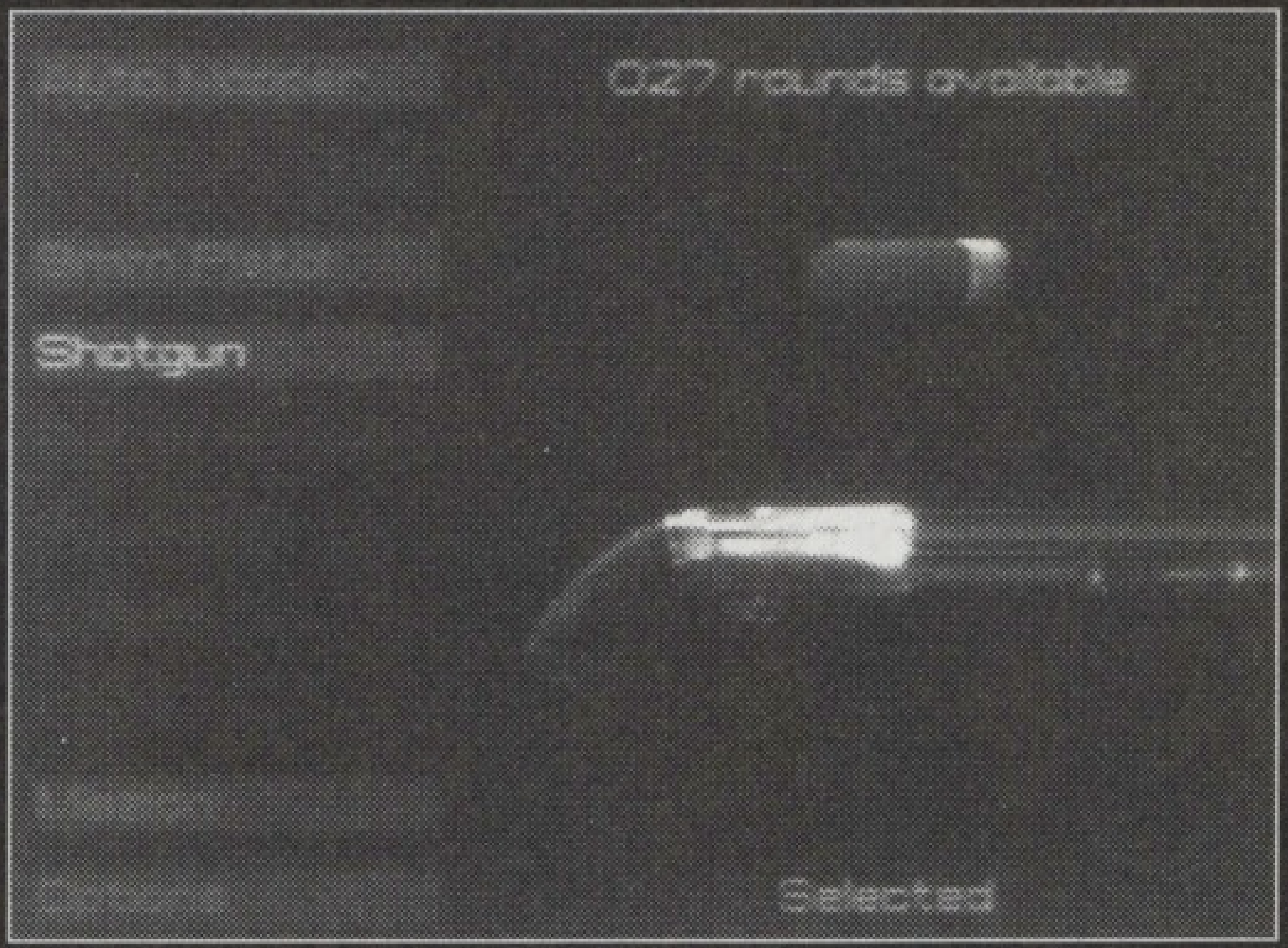
5. Autres

D'autres éléments, tels que le nombre de charges sismiques (Seismic Survey Charges) sont affichés sous votre niveau d'énergie.

PICK-UPS

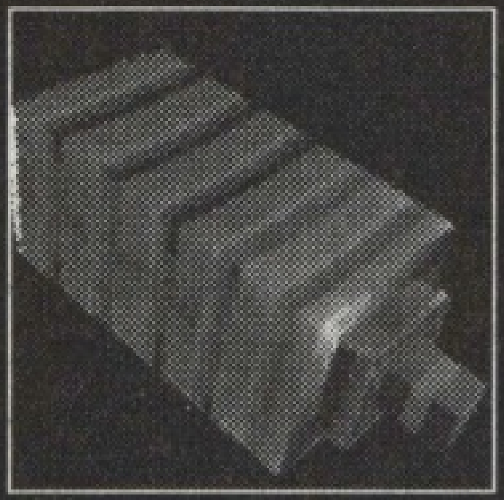
ARMES ET PICK-UPS D'ARMES

Dans le rôle du Lt. Ripley, vous commencez le jeu avec un pistolet automatique standard 9mm. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, vous tomberez sur différentes armes ou différents éléments que vous pourrez utiliser comme armes. Pour ramasser une arme ou des munitions, marchez dessus. Un bruit vous indiquera que l'objet été ramassé. Les munitions pour différentes armes peuvent être ramassées pendant que vous jouez. Le nombre maximum de munitions que vous pouvez transportez pour chaque arme peut varier. Vous pouvez transporter toutes les armes en même temps. L'arme sélectionnée apparaît à l'écran dans vos mains. Il existe deux façons de passer en revue les armes disponibles:



- Appuyez sur le touche START pour mettre le jeu en pause et appeler l'écran de sélection en pause. Pour sélectionner une de ces armes, appuyez vers le HAUT ou vers le BAS pour les passer en revue, puis appuyez sur le touche START ou le touche X lorsque l'arme que vous désirez est en surbrillance.

- Vous pouvez changer d'arme pendant le jeu en appuyant sur le touche ▲ jusqu'à ce que l'arme désirée apparaissent entre vos mains.



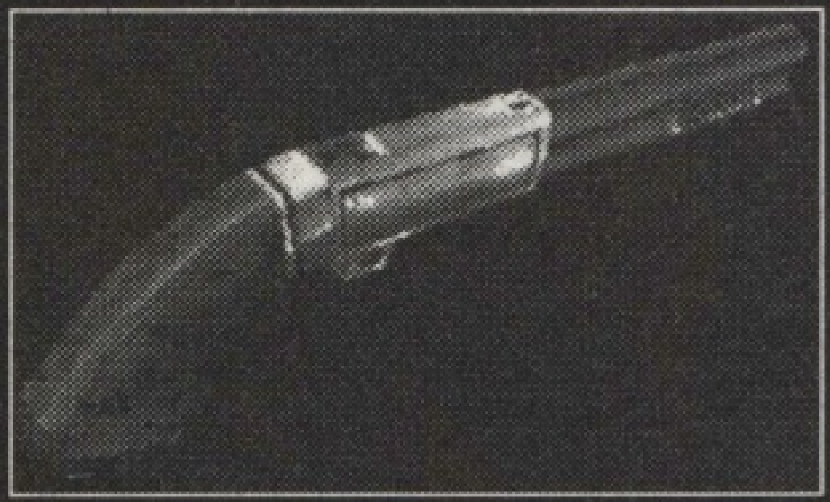
Charges Sismiques

(SEISMIC SURVEY CHARGE)

Vous pouvez les lancer en appuyant sur le touche CARRE avec n'importe quelle arme, SAUF le fusil à impulsions (qui tire des grenades lorsque vous appuyez sur ce touche). Plus un ennemi est près d'une charge sismique, plus il souffrira de dégâts.

Chargeur 9mm

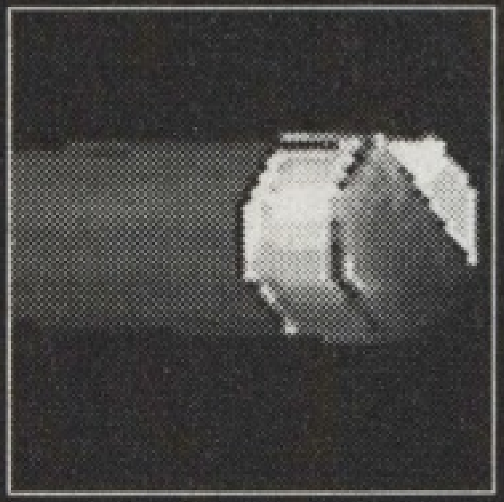
Munitions par défaut. Vous pouvez tirer jusqu'à 150 coups, le nombre de balles pouvant varier d'un chargeur à l'autre.



Fusil

(SHOT GUN)

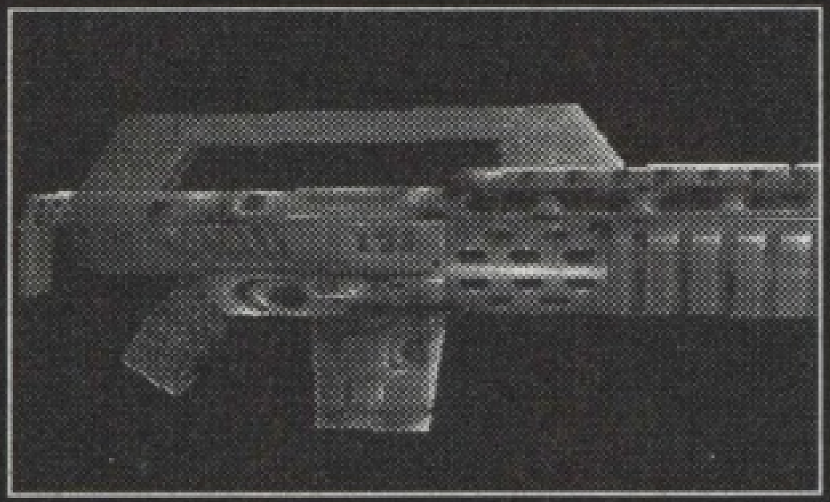
Il est plus puissant que le pistolet 9mm et vous permettra de causer plus de dégâts à vos ennemis, ainsi que de vous débarrasser de certains objets qui vous bouchent le passage et que le 9mm ne peut détruire



Cartouches de fusil

(SHOT GUN SHELLS)

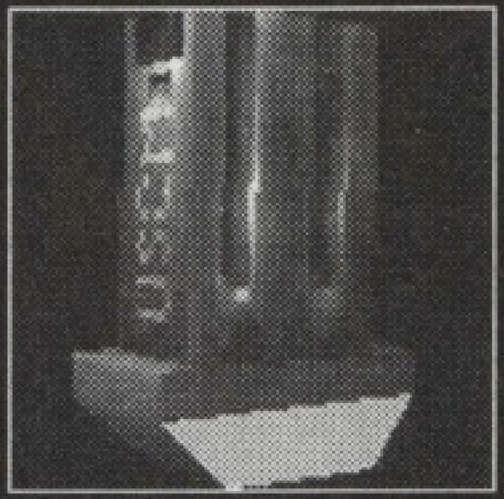
Les cartouches sont rassemblées en groupes de 10. Vous pouvez transporter jusqu'à 100 cartouches.



Fusil à impulsions

(PULSE RIFLE)

Grâce à la puissance de feu d'un fusil à impulsions, cette arme dévastatrice fait double emploi en vous servant de fusil et de lance-grenades, regroupant une véritable puissance destructrice.



Chargeurs de fusil à impulsions

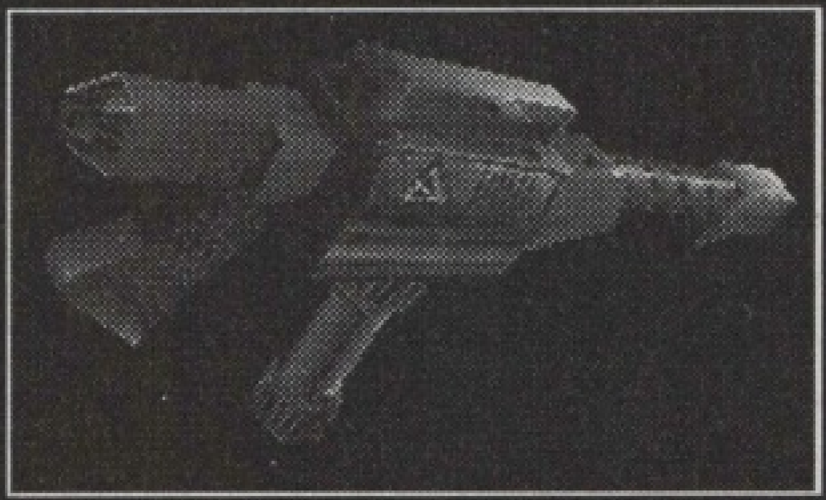
(PULSE RIFLE CLIPS)

Chaque chargeur contient un nombre de balles différent. Vous pouvez détenir un maximum de 900 coups à la fois.

Grenades à impulsions

(PULSE GRENADES)

Les joueurs peuvent transporter jusqu'à 20 grenades à la fois.



Lance-flammes

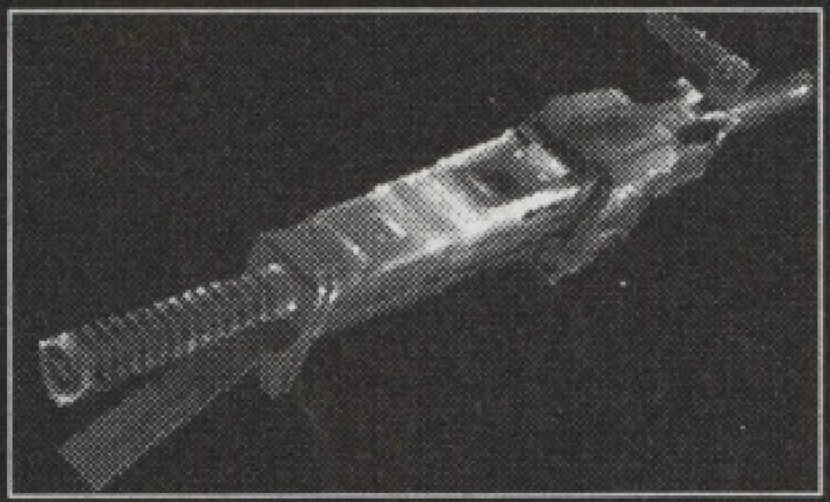
(FLAME THROWER)

Le lance-flammes ne contient qu'une seule recharge de carburant à la fois et vous pouvez tirer jusqu'à 500 décharges de feu.

Carburant pour Lance-flammes

(FUEL FOR FLAME THROWER)

Lorsque votre carburant est au plus bas, ramassez une recharge pour remplir votre réservoir.



Fusil intelligent

(SMART GUN)

Cette énorme mitraillette est l'arme la plus puissante dont vous pouvez disposer. Chaque chargeur peut contenir 100 coups. Les joueurs peuvent transporter jusqu'à 9 chargeurs!

Chargeurs de fusil intelligent

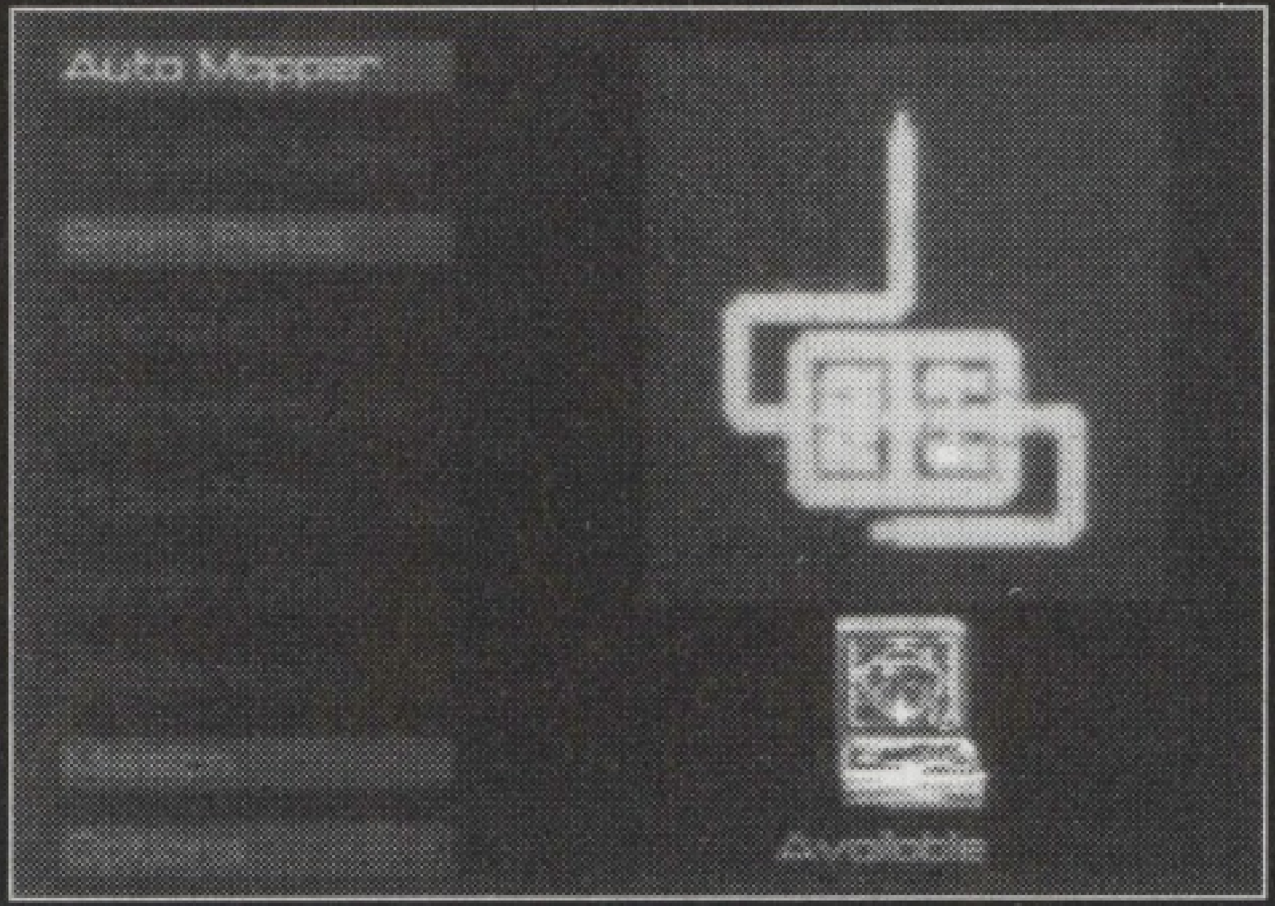
(SMART GUN MAGAZINES)

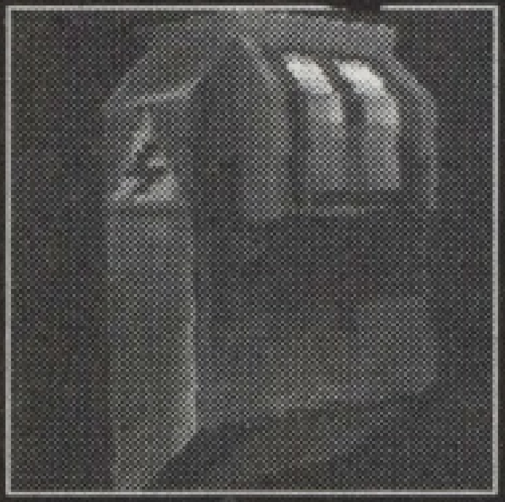
Chaque chargeur contient 100 coups. Les joueurs peuvent porter jusqu'à 5 chargeurs.

PICK-UPS UTILES

Auto-Carte

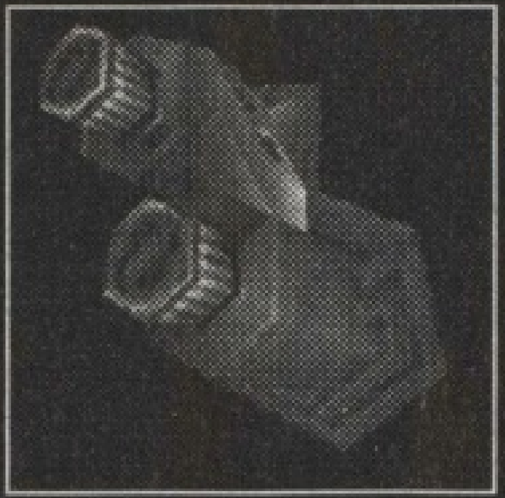
Utilisez cet appareil pour repérer votre progression parmi les épreuves qui vous attendent. L'auto-carte indique votre position par rapport à votre entourage et affiche la position des portes (lignes vert vif) et caisses (carrés bleus). Lorsque l'auto-carte est activée, vous pouvez appuyer sur le touche X pour agrandir l'image et voir de plus près les moindres détails. Appuyez à nouveau sur le touche X pour retourner à l'échelle normale. Veuillez noter que certaines zones n'apparaîtront pas sur l'auto-carte.





Batterie

Ramassez les batteries chaque fois que vous le pouvez. Elles vous aident à ouvrir les portes et à activer les sas de sortie des panneaux de contrôle à double largeur.



Lunettes de Vision Nocturne

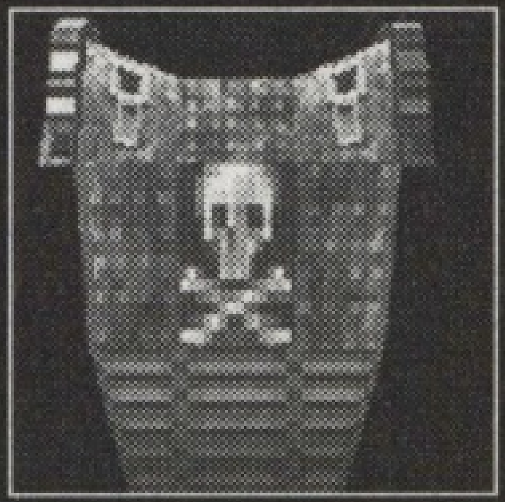
Tout au moins, elles vous éviteront d'avoir à tâtonner dans le noir. Elles rendent les objets visibles dans l'obscurité et vous permettent de voir tous les dangers qui vous entourent!

Lampe d'Épaule

Ces lampes ne sont pas aussi efficaces que les lunettes de vision nocturne mais elles percent l'obscurité et vous permettent de voir tout autour de vous. Le seul inconvénient, c'est que les aliens peuvent vous voir!

PICKUPS DE SANTÉ (HEATLTH PICK UPS)

Bottes anti-acide

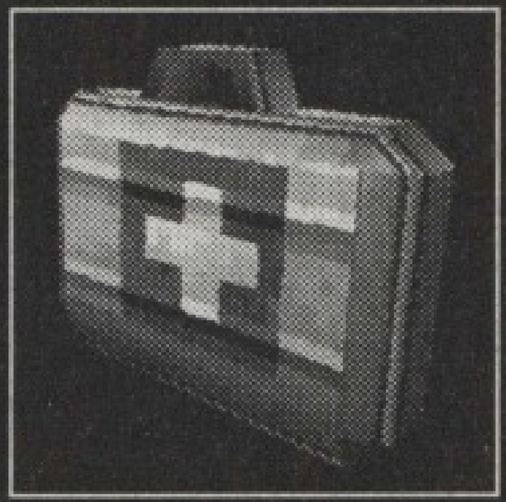


Gilet anti-acide

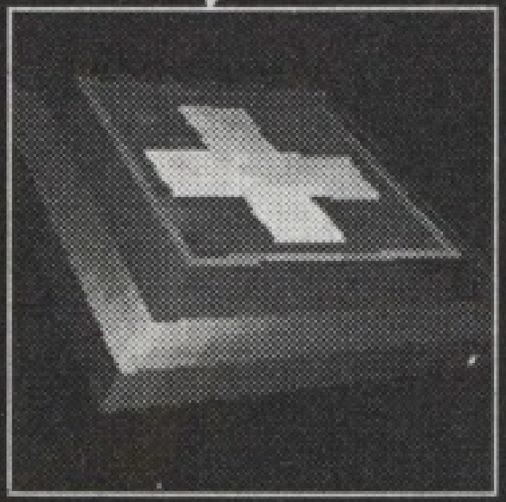
Uniforme Blindé

Décharge d'Adrénaline

Hypo-pack



Trousse Médicale



Bandes "Derm"

OPTIONS DURANT LE JEU

Vous pouvez activer les écrans suivants à tout moment durant le jeu en appuyant sur le touche START qui mettra la partie en pause.

• Pour retourner à la partie, appuyez sur le touche START.

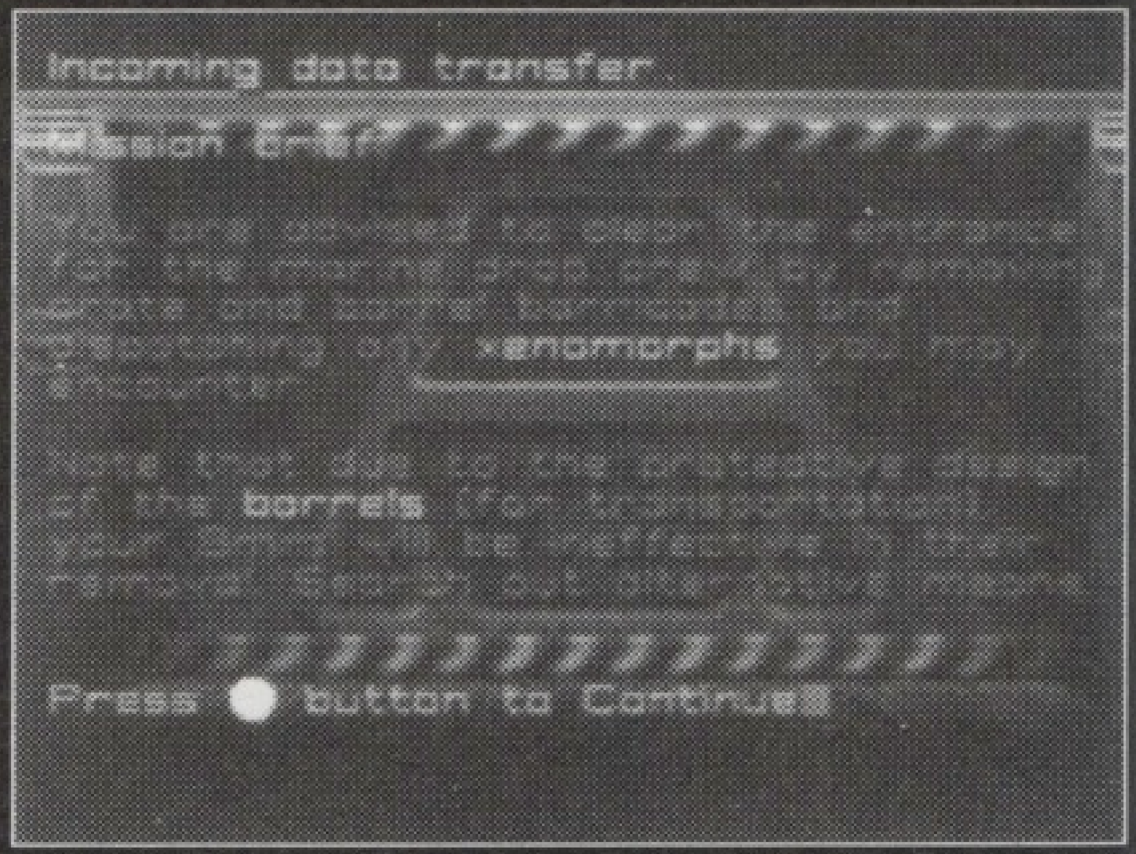
QUIT (QUITTER)

Cette option vous permet de quitter la partie en cours et de retourner au menu START/OPTIONS du début.

MISSION BRIEF SCREEN (ÉCRAN INSTRUCTIONS DE MISSION)

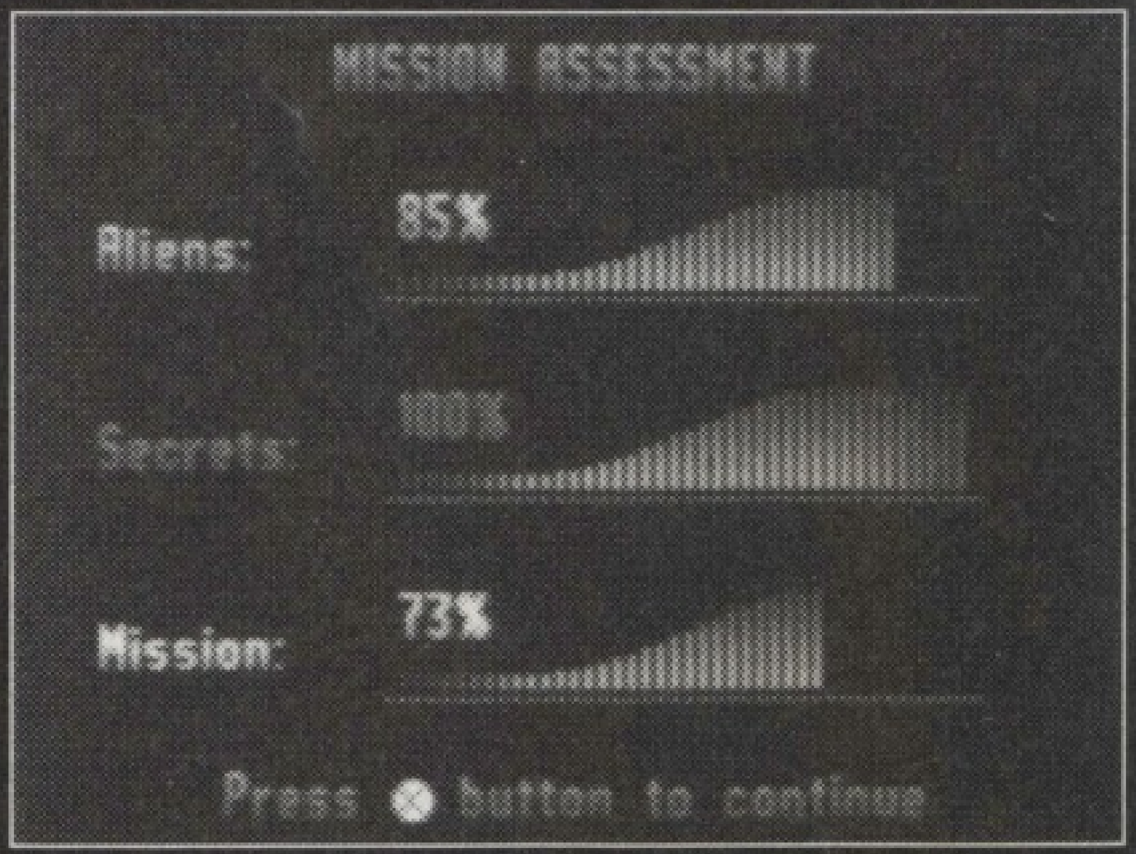
SECTIONS DE JEU

ALIEN TRILOGY™ est divisé en trois sections principales. Chacune d'elles comprend ses propres défis que vous vous efforcerez de relever. Vous devez terminer tous les niveaux d'une section avant de pouvoir passer à la suivante.



ÉCRANS INSTRUCTIONS DE MISSION

Avant chaque mission, vous verrez un écran contenant les détails de vos objectifs immédiats. Vous devez essayer d'atteindre le maximum d'objectifs. Si vous n'exécutez pas une mission d'une manière satisfaisante, vous devrez retourner au début de la mission et recommencer. Par contre, si vous remplissez votre mission avec brio, vous serez récompensé par un niveau bonus plein de pick-ups utiles!

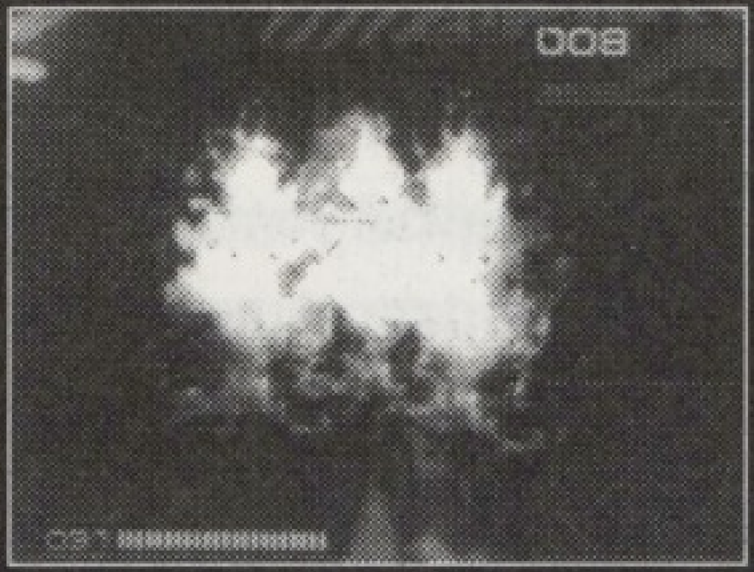


OPTIONS ENTRE LES NIVEAUX

A la fin d'un niveau, on vous donnera un mot de passe. Notez-le si vous voulez revenir à ce point plus tard. Si vous avez une carte de mémoire SONY, vous pouvez aussi sauvegarder votre partie ici.

ÉCRAN ÉVALUATION DE MISSION

LV426 COLONY COMPLEX
(Complexe Colonial LV426)


Entrée

Complexe Extérieur

Atmosphere Processor

PRISON
C'est sur cette planète-prison que finit tout le rebut criminel de la société.

Espace de Séjour

Tour de Réunion

Moule de Plomb

VAISSEAU SPATIAL ABANDONNÉ

Tunnels

Chambre du Pilote

Secrets

ENNEMIS

ALIENS

Chest Burster

Face Hugger

Bebe Alien

Alien Adulte

Guerrier

Reine

ENNEMIS APPARTENANT A LA COMPAGNIE

Soldat de la Compagnie

Soldat de la Compagnie Synthetique

Dresseur d'Alien

Garde de Securite

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation. • Inserte el disco en la PlayStation con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciónes

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.).

® & ©1996 Acclaim Entertainment. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Acclaim Entertainment. Desarrollado por Probe Entertainment Limited.

1 Player | **Memory Card 1 block**

SLES-00101

GARANTIA LIMITADA

ACCLAIM garantiza al comprador original de este producto ACCLAIM, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de computador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de ACCLAIM se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y ACCLAIM no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. ACCLAIM acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de ACCLAIM con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a:

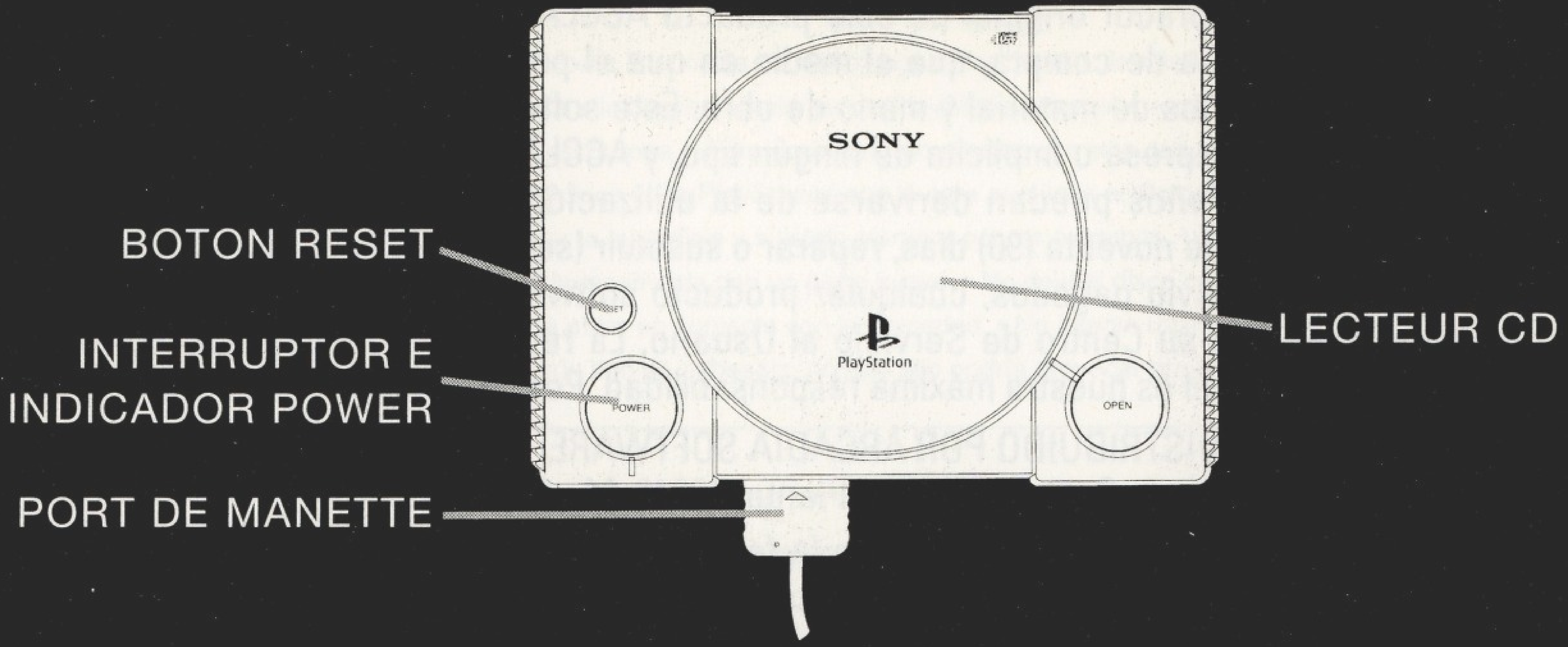
DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A.,
Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, España

Por favor permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto. Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de ACCLAIM se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia.

ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA ACCLAIM SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O UTILIZACION INDEBIDA DE ESTE PRODUCTO ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Este programa de computador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional con derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones públicas sin una autorización expresa por escrito de ACCLAIM.

® & © 1996 Acclaim Entertainment. Todos los derechos reservados. Acclaim es una division de Acclaim Entertainment.



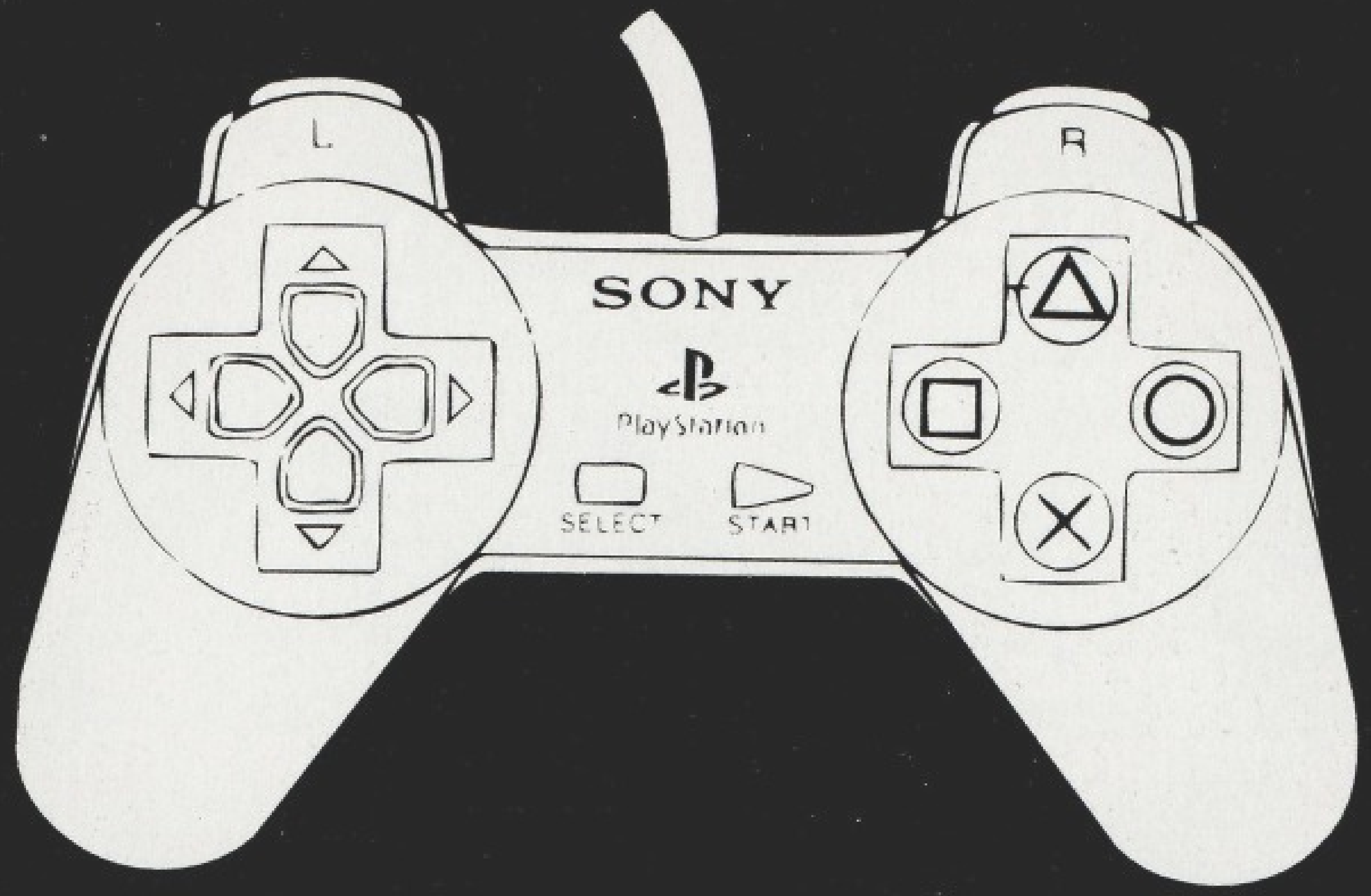
1. Instala tu PlayStation™ según las instrucciones del manual que la acompaña.

2. Asegúrate de que el BOTÓN POWER de la PlayStation™ está en posición OFF antes de insertar o retirar un disco compacto.

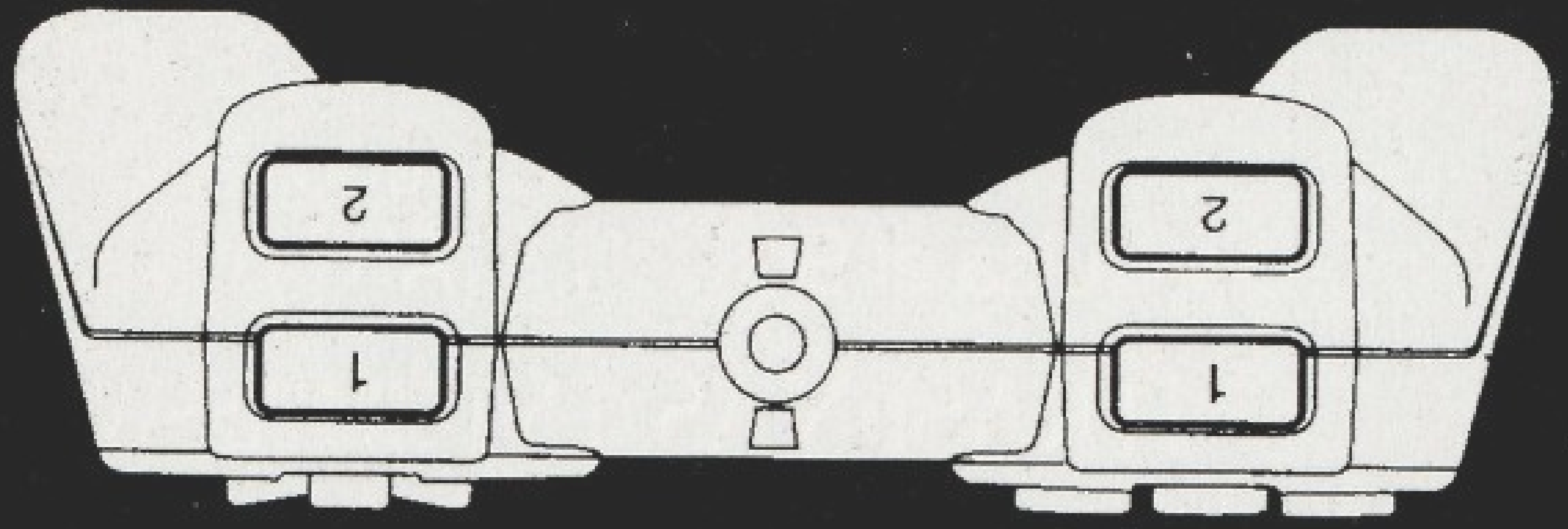
3. Introduce el disco de Alien Trilogy™ y cierra la tapa del portadiscos.

4. Enchufa un controlador y enciende la PlayStation™. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para empezar una partida.

CONTROLADOR (VISTA FRONTAL)



CONTROLADOR (VISTA SUPERIOR)



CÓMO EMPEZAR

Tras la introducción, aparecerá la pantalla del título de Alien™ Trilogy –si quieres, puedes pulsar Start durante la introducción para pasar directamente a esta pantalla–, en la que podrás elegir entre comenzar el juego (START GAME) y opciones (OPTIONS). Para ajustar las opciones, destaca OPTIONS y pulsa Start

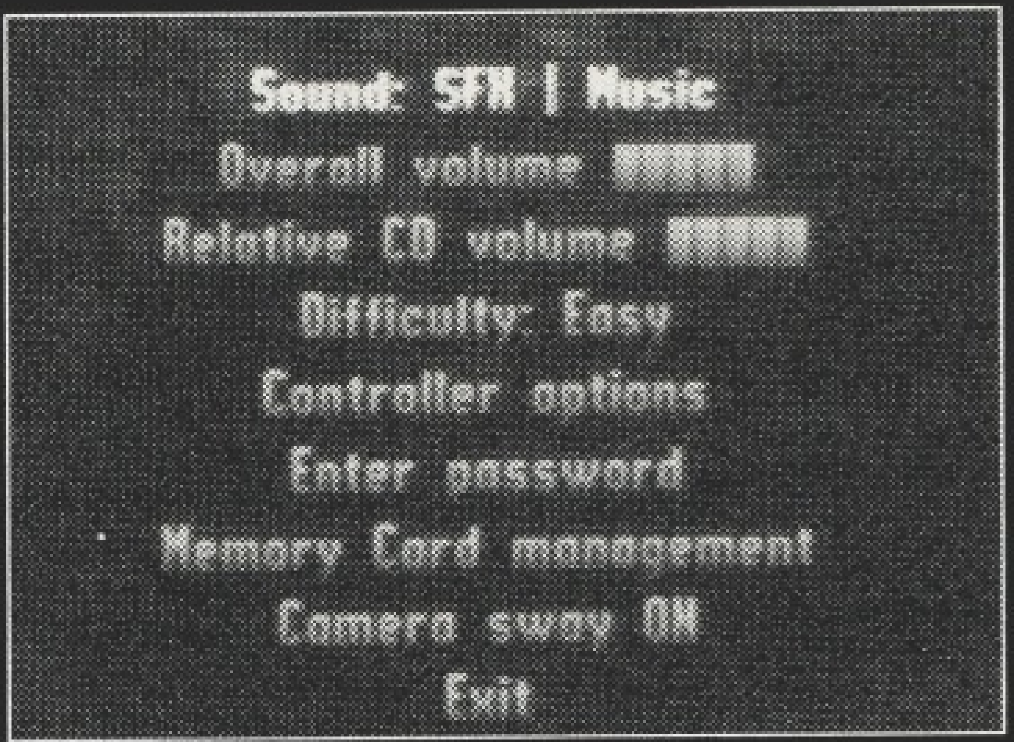
LAS OPCIONES

Cuando destaques OPTIONS y pulses el BOTÓN START o el X, verás una pantalla con una serie de opciones que modifican el juego; para ajustarlas, pulsa el BOTÓN direccional de ARRIBA o el de ABAJO con el fin de destacar la que quieras, y utiliza los botones direccionales IZQUIERDO y DERECHO para escoger un ajuste determinado. Para regresar al menú principal y comenzar a jugar, destaca Exit y pulsa el botón START o el BOTÓN X.

SONIDO (SOUND)

Pulsa el botón direccional IZQUIERDO o el DERECHO para elegir SFX and MUSIC (EFECTOS DE SONIDO y MÚSICA), NONE (NADA) o sólo MUSIC (MÚSICA).

Regula el volumen de los efectos de sonido usando el botón direccional IZQUIERDO o el DERECHO para subir o bajar el volumen.

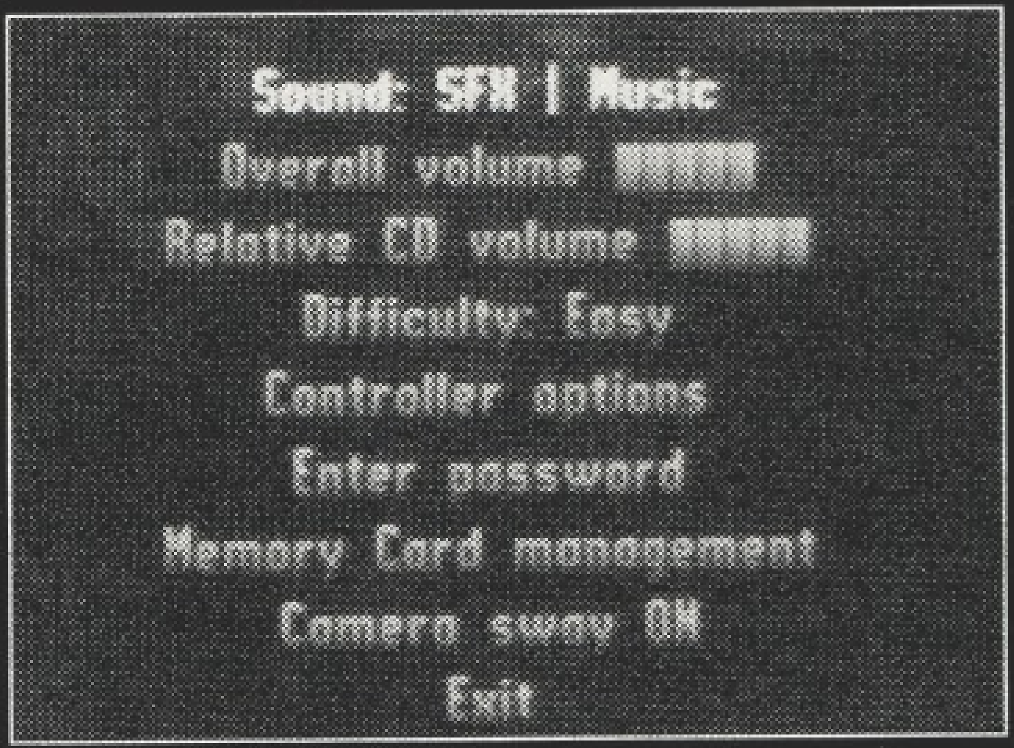


VOLUMEN DEL SONIDO DIGITAL (CDDA VOLUME)

Regula el volumen de la música, usando el botón direccional IZQUIERDO o el DERECHO para subir o bajar el volumen.

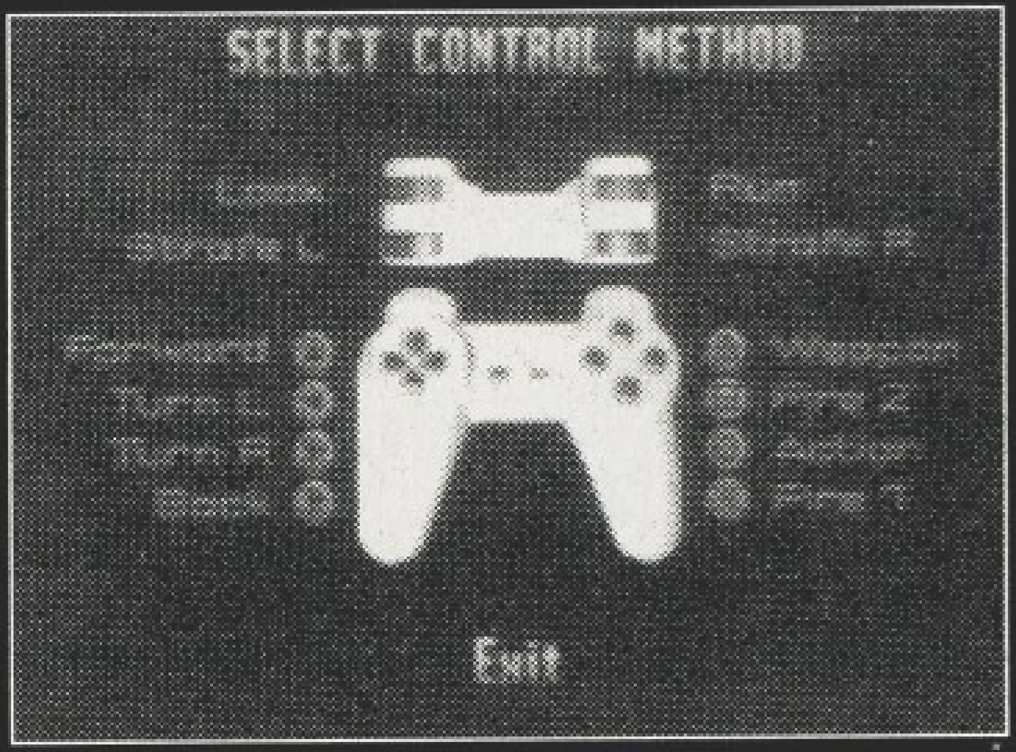
DIFICULTAD (DIFFICULTY)

Escoge uno de los niveles de dificultad disponibles: Lluvia ácida (Acid Rain) para gallinas, Terror atroz (Raging Teror) para los que son más atrevidos, y Xenomanía (Xenomania) para los que están dispuestos a morir.



OPCIONES DEL CONTROLADOR (CONTROLLER OPTIONS)

Puedes elegir entre 4 configuraciones preajustadas para los botones, utiliza los botones direccionales IZQUIERDO y DERECHO para escoger la que se adecúe mejor a tu estilo de juego. Para volver a la pantalla de opciones, pulsa el BOTÓN START o el X.



INTRODUCCIÓN DE CONTRASEÑAS (ENTER PASSWORD)

Con esta opción puedes introducir una contraseña que te permitirá reanudar el juego desde el principio del nivel al que dicho código corresponda. A la hora de introducir una contraseña, pulsa los botones direccionales para destacar una letra, e introdúcela con el BOTÓN START o el X. Para borrar una letra, destaca DELETE y pulsa el BOTÓN START o el X. Cuando la contraseña esté completa, destaca ACCEPT para comenzar a jugar. Si deseas abandonar esta opción sin haber introducido una contraseña, destaca QUIT y pulsa el BOTÓN START o el X.

OPCIONES DE TARJETA DE MEMORIA (MEMORY CARD OPTIONS)

Este menú te permite cargar una partida que hayas guardado previamente. Tu PlayStation™ detecta de forma automática la presencia de una tarjeta de memoria Sony. Para cargar una partida previamente guardada, destaca LOAD GAME y pulsa el BOTÓN START o el X. Una vez ante la lista de partidas guardadas, destaca la que quieras y pulsa el BOTÓN START o el X. Pasarás inmediatamente a jugar la partida que hayas seleccionado.
Si todos los espacios reservados para guardar partidas están ocupados, puedes borrar una partida para hacerle sitio a otra nueva. Destaca DELETE CARD y pulsa el BOTÓN START o el X. Selecciona la partida que quieras borrar y vuelve a pulsar el BOTÓN START o el X. Tienes que

confirmar que quieres borrarla, para ello pon el destacador sobre la palabra YES y pulsa el BOTÓN START o el X.
Si quieres borrar todo el contenido de una tarjeta de memoria, puedes seleccionar FORMAT MEMORY CARD (formatear tarjeta de memoria) y pulsar el BOTÓN START o el X. Tienes que confirmar tu acción, así que pon el destacador sobre la palabra YES y pulsa el BOTÓN START o el X.

BALANCEO DE LA CÁMARA (CAMERA SWAY)

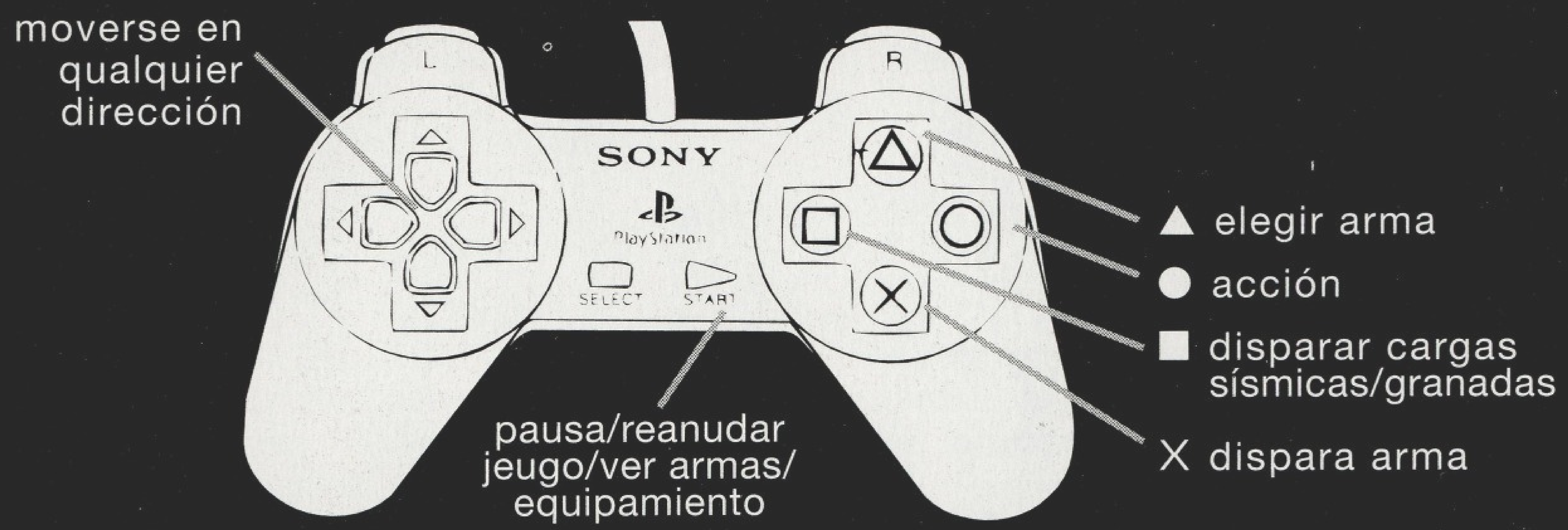
Elige si vas a jugar con el balanceo de la cámara activado (On) o desactivado (Off).

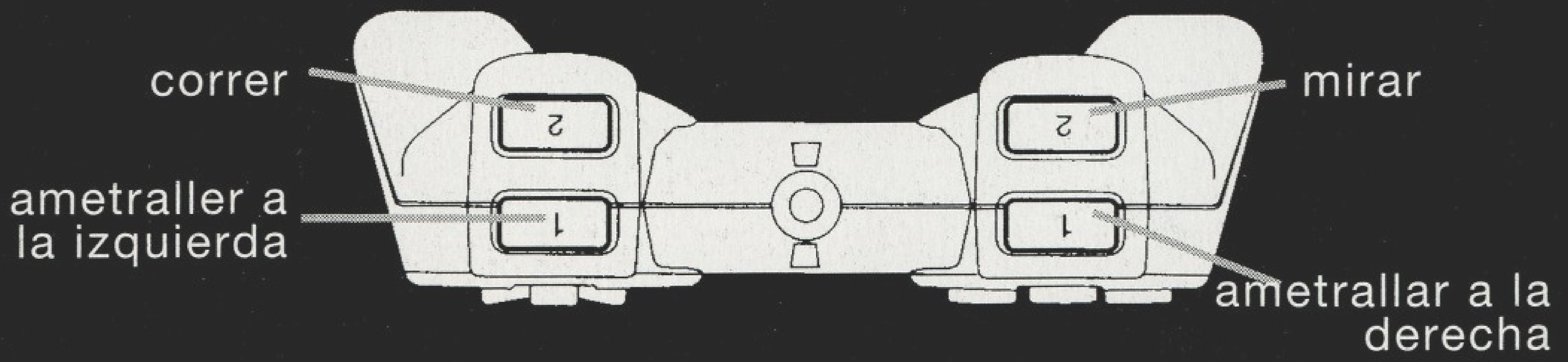
SALIR (EXIT)

Cuando hayas terminado de ajustar las opciones, destaca EXIT y pulsa el BOTÓN START para volver al menú principal, donde podrás destacar START GAME para comenzar una partida.

LOS CONTROLES POR DEFECTO

Para regresar a la pantalla del título cuando te apetezca, tienes que mantener pulsado el botón SELECT y luego mantener pulsado durante 2 segundos el botón START.





HACER/USAR ●
Este botón activa diferentes acciones dependiendo de la situación. Si te encuentras ante una puerta, ésta se abrirá al pulsarlo. Si estás delante de un panel de control o panel de pilas, verás cómo se activa al pulsarlo.

DISPARAR ARMAS ■
Pulsa este botón para disparar el arma que esté seleccionada en ese momento. Las armas disparan en la dirección en la que estés mirando.

ABRIR PUERTAS ●
A medida que avanzas por el mundo de Alien™ Trilogy, te encontrarás distintos tipos de puertas que tendrás que abrir. Algunas no se abren hasta que no acciones el panel de control que les suministra energía. Otras se abren con sólo pulsar el botón de hacer/usar.

RECORRER LAS ARMAS ▲
Durante el juego, recorre las armas pulsando el BOTÓN del TRIÁNGULO.

ASCENSORES
En varias zonas te encontrarás ascensores. Algunos sólo se activan con conmutadores o con paneles de control. Los hay que están a la vista, y otros que son menos obvios.

EL MUNDO ALIENÍGENA

TU PANEL DE SITUACIÓN
Es tu vínculo con la realidad y tu única esperanza de salir con vida de esta ordalía. Atento a la información vital que aparece sobre tu situación actual: salud, armas, orientación y otras cosas, como los objetos coleccionables, etc.

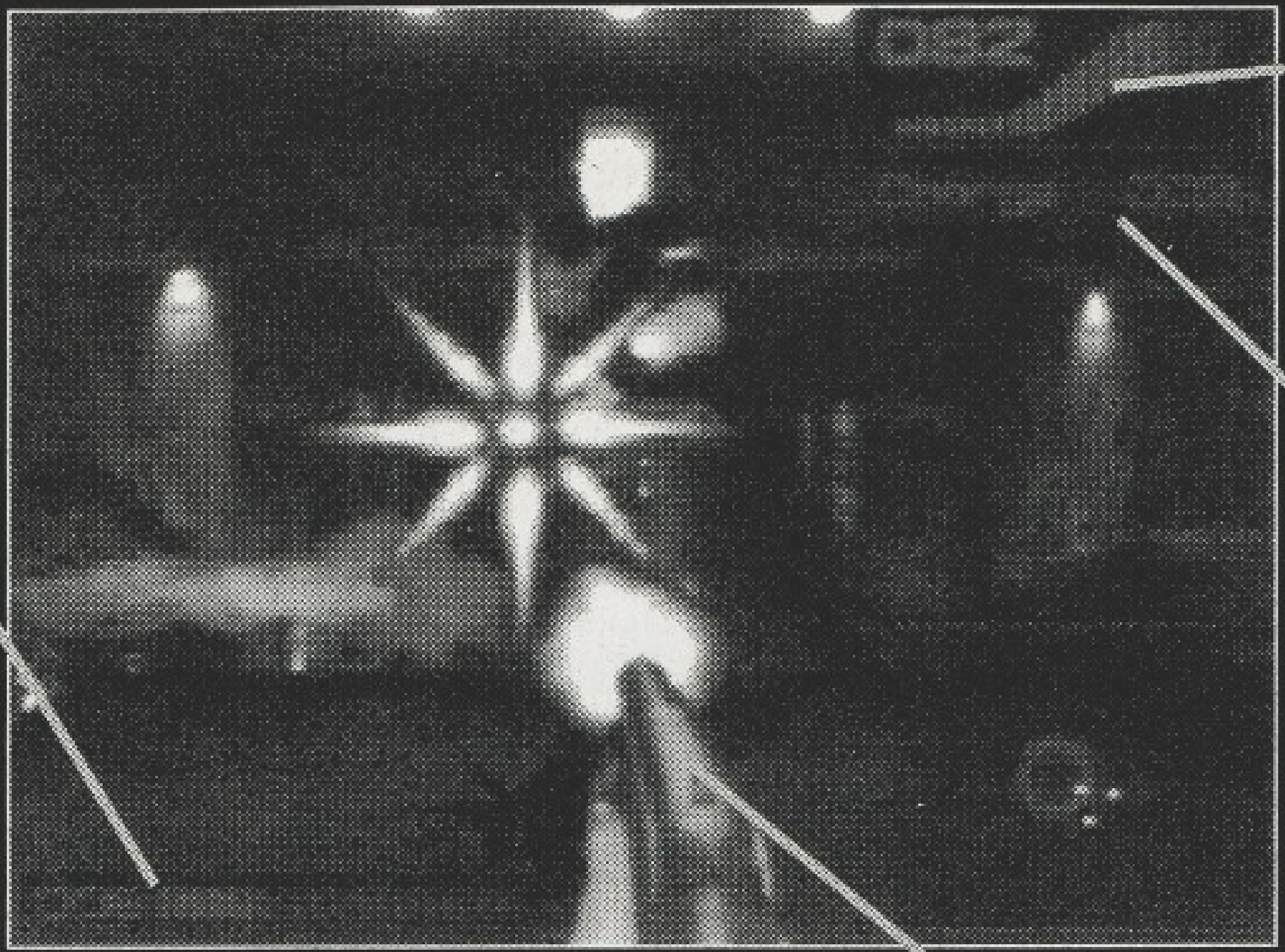
1. Arma en uso
Es la que lleves en la mano en cada momento.

2. Munición restante
El número de disparos que te queden aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla.

3. Energía
Tu energía se contabiliza con un contador numérico y un gráfico que aparecen en la parte superior derecha de la pantalla. Cuando el número llegue a cero, ¡habrás perdido!

4. Blindaje

El estado de tu blindaje aparece bajo tu nivel de energía. El panel se pone rojo cuando te están atacando.
Cuantos más impactos recibas, más se deteriora tu blindaje, hasta que llega un momento en que ya no sirve para nada y desaparece del panel.



5. Otros

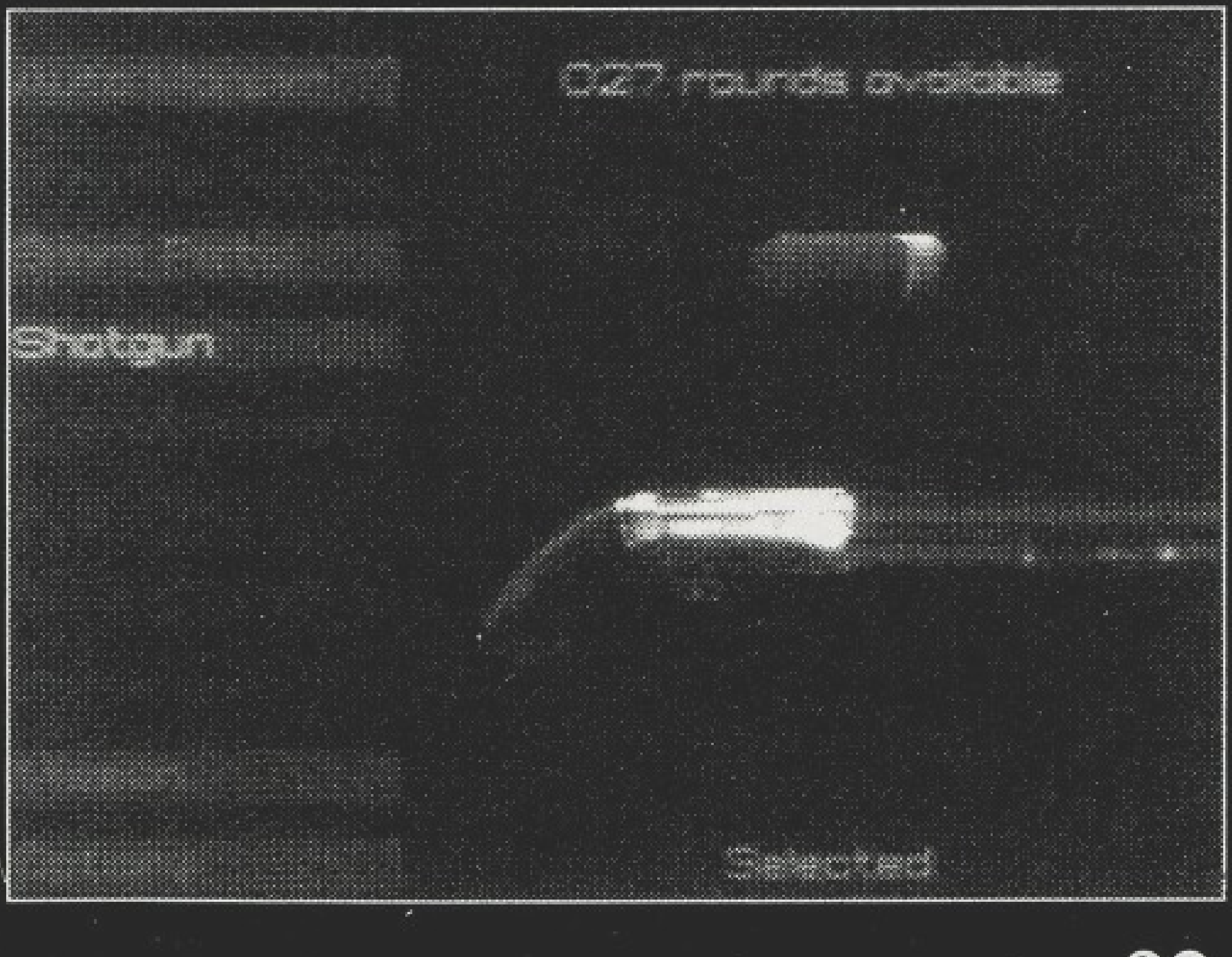
Debajo del nivel de energía aparecen otros datos, como el número de cargas sísmicas que te quedan.

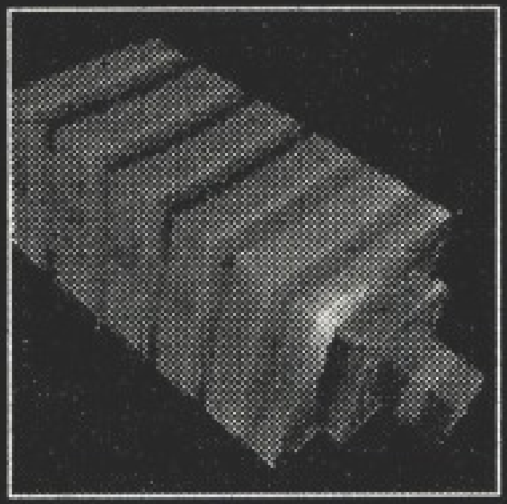
ARTÍCULOS COLECCIONABLES

ARMAS Y COLECCIONABLES PARA ARMAS

Tú eres la teniente Ripley y comienzas el juego con una pistola automática reglamentaria de 9 mm. Durante el juego, te encontrarás con distintas armas y objetos que se pueden usar con fines bélicos. Para recoger un arma o munición, pasa por encima de ellas; entonces oirás un sonido que indica que el objeto en cuestión ha sido recogido. La munición para las distintas armas se puede ir recogiendo a medida que avanza la partida. El límite de munición que puedes transportar varía según el arma de que se trate, pero en cuanto a las armas en sí, puedes llevarlas todas contigo. El arma que tengas en la mano en cada momento es la que está en uso. Hay dos formas de ver las armas disponibles:

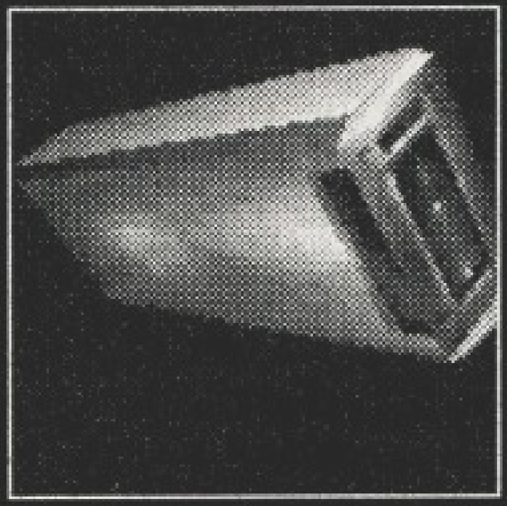
- Pulsa el BOTÓN START para detener el juego y hacer que aparezca la pantalla de selección. Para escoger otra de las armas que tienes disponibles, pulsa el botón direccional SUPERIOR o el INFERIOR para recorrerlas hasta que aparezca destacada la que quieres, y entonces pulsa el BOTÓN START o el X para cogerla.
- Para intercambiar armas durante el juego, pulsa el BOTÓN del TRIÁNGULO hasta que el arma deseada aparezca en tus manos.





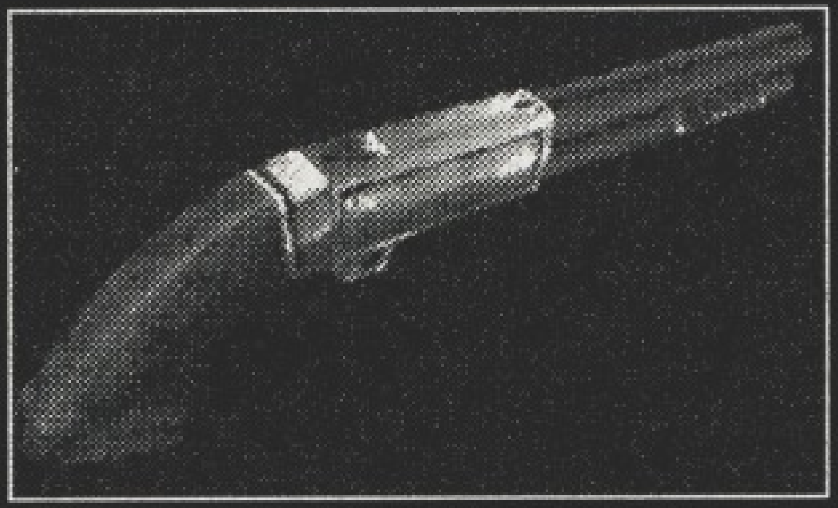
Cargas sísmicas

¡Estos explosivos pueden despejar toda un área! Se lanzan pulsando el BOTÓN del CUADRADO y se puede utilizar cualquier arma excepto el fusil de impulsos (que lanzará granadas cuando pulses este botón). Cuanto más cerca de la carga sísmica se encuentre un enemigo, más graves serán las heridas que sufra.



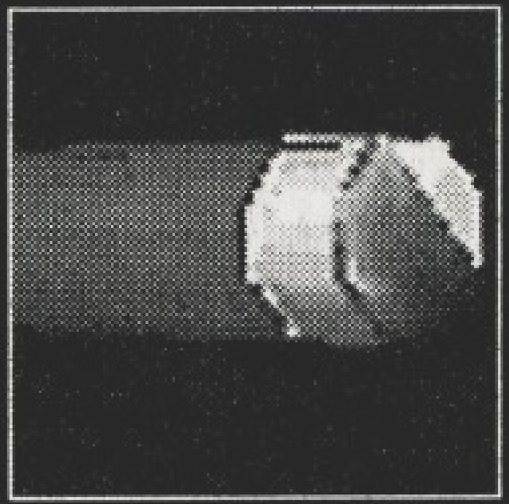
Peine de 9 mm

Es la munición por defecto.Puedes llevar un máximo de 150 proyectiles, incluidos en peines de diferente capacidad.



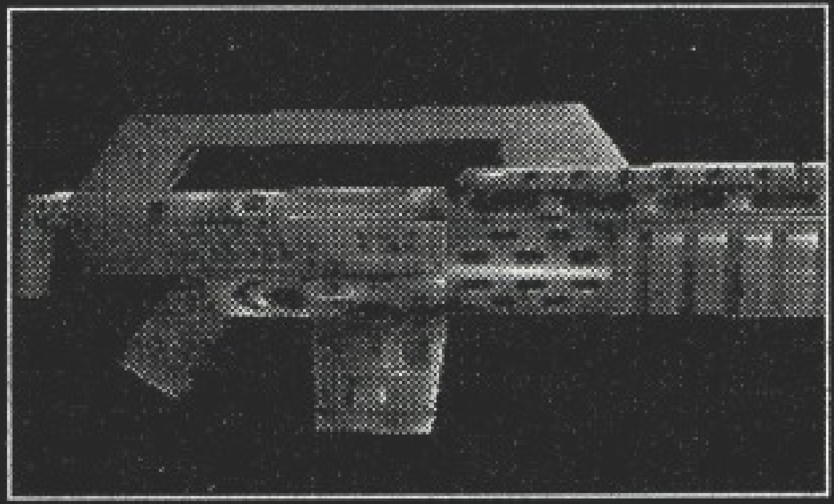
Escopeta

Es más potente que la pistola automática de 9 mm, te permitirá causar más daño al enemigo y retirar ciertos objetos que te obstruyan el paso y que no puedas destruir con la pistola automática.



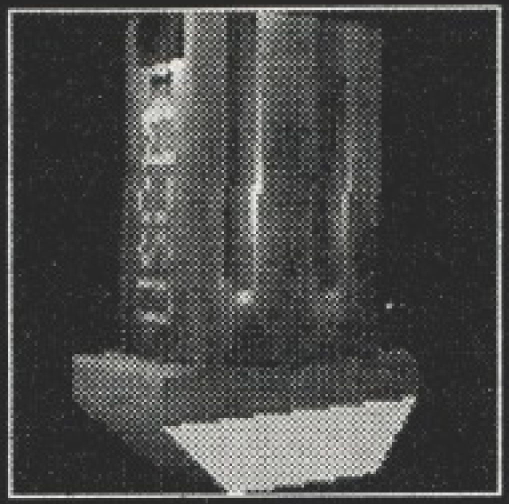
Cartuchos de escopeta

Estos cartuchos se encuentran en grupos de 10. Puedes llevar un máximo de 100 cartuchos.



Rifle de impulsos

Este mortífero rifle ejerce una doble función, la de rifle normal y la de lanzagranadas, por lo que constituye una eficaz fuerza de contención. Puedes recoger cargadores para el rifle y granadas para el lanzagranadas.

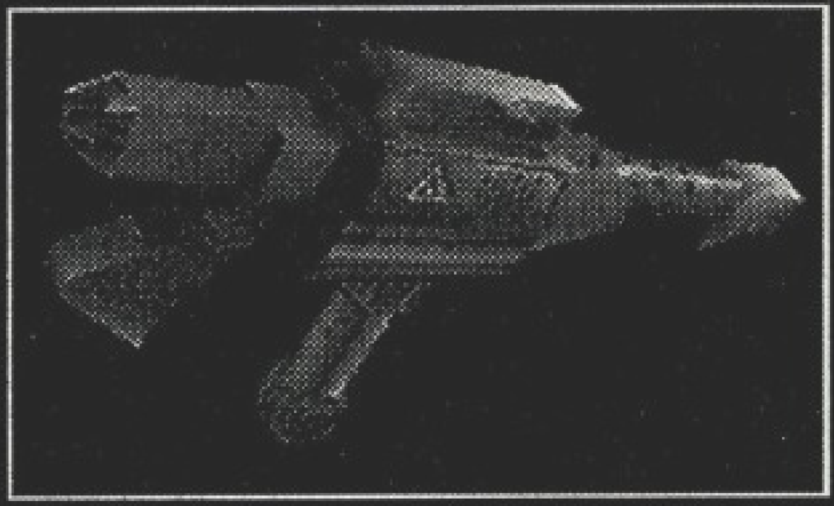


Peines para el rifle de impulsos

Cada peine contiene un número distinto de proyectiles. El total que puedes llevar de una vez es de 900 disparos.

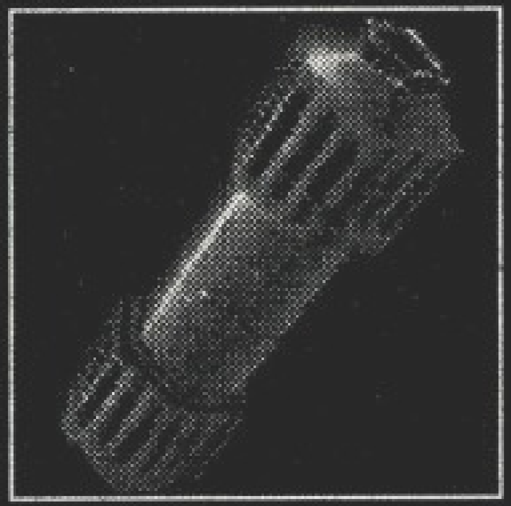
Granadas de impulsos

Los jugadores pueden llevar un máximo de 20 granadas a la vez.



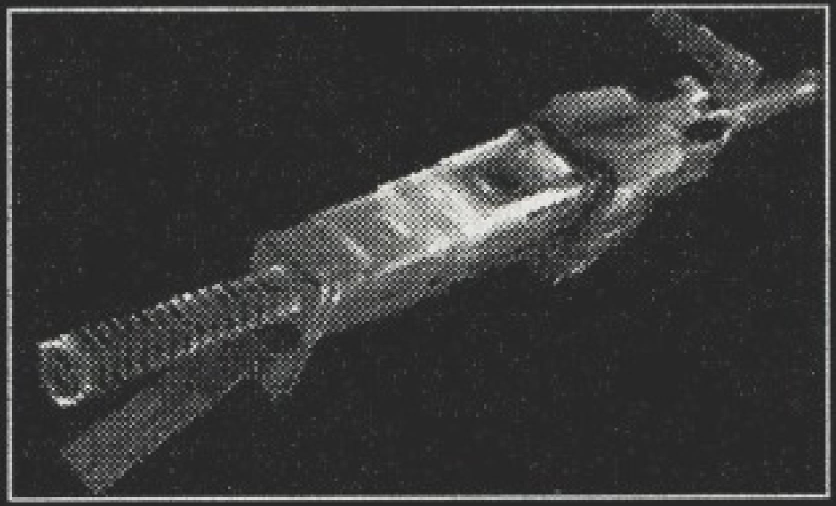
Lanzallamas

El lanzallamas no puede llevar más de una lata de combustible a la vez, pero eso equivale a 500 bocanadas de fuego.



Combustible para el lanzallamas

Cuando te quede poco o nada de combustible, recoge una lata para rellenar el tanque.



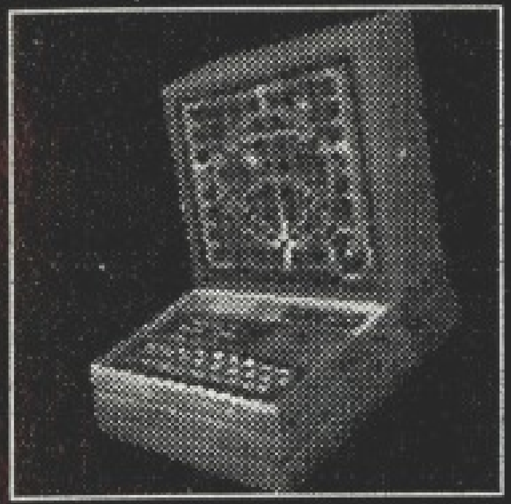
Arma autodirigida

Esta gran ametralladora es el arma más potente a tu disposición. Cada cargador contiene 100 proyectiles. Los jugadores pueden acumular un máximo de 9 cargadores.

Cargadores para el arma autodirigida

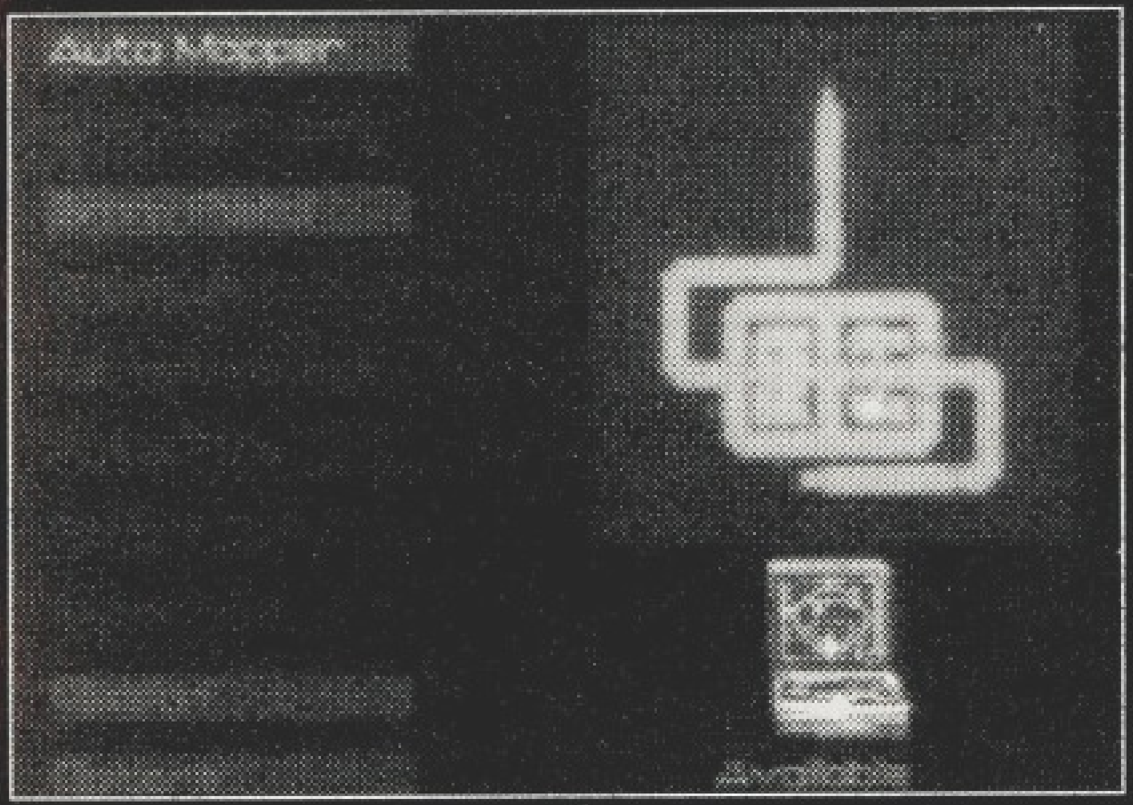
Cada cargador contiene 100 proyectiles. Los jugadores pueden llevar un máximo de 9 cargadores.

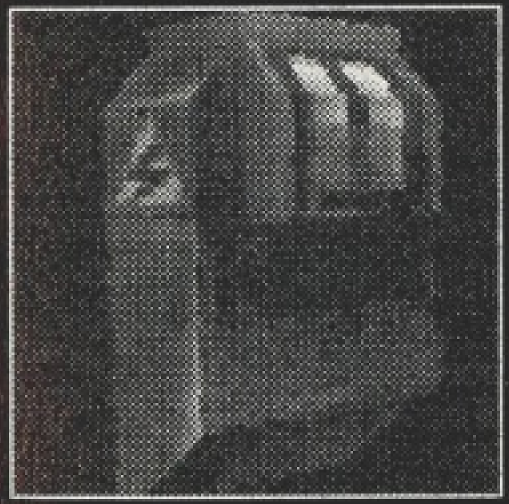
COLECCIONABLES PRÁCTICOS



Autocartógrafo

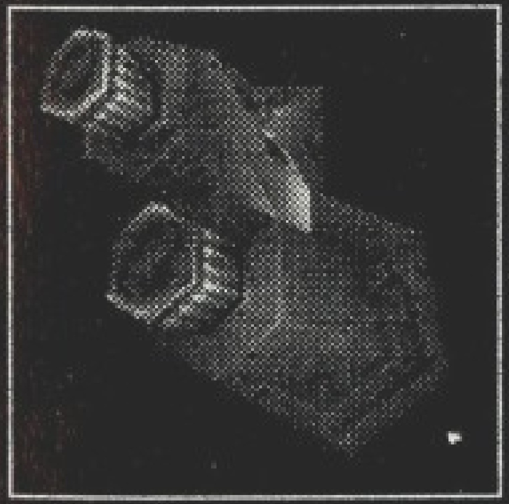
El cartógrafo te muestra tu posición con relación a lo que te rodea y presenta la posición de las puertas (líneas en verde claro) y cajones de embalaje (cuadrados azules). Si se pulsa el botón X cuando el cartógrafo automático está activado, el mapa se agrandará y se podrán ver las cosas con más detalle. Al pulsar otra vez el botón X, el mapa vuelve a su tamaño normal. Ten en cuenta que hay ciertas zonas que el autocartógrafo no puede detectar.





Paquete de pilas

Recoge pilas siempre que puedas. Pueden ayudarte a abrir puertas y a accionar los paneles de control de doble anchura que abren las puertas de los compartimientos estancos.



Gafas para visión nocturna

No es que te permitan ver todo como a la luz del día, pero desde luego te evitan dar trompicones en la oscuridad. Con estas gafas puedes ver los objetos que te rodean, ¡y gracias a ello puedes detectar cualquier peligro!

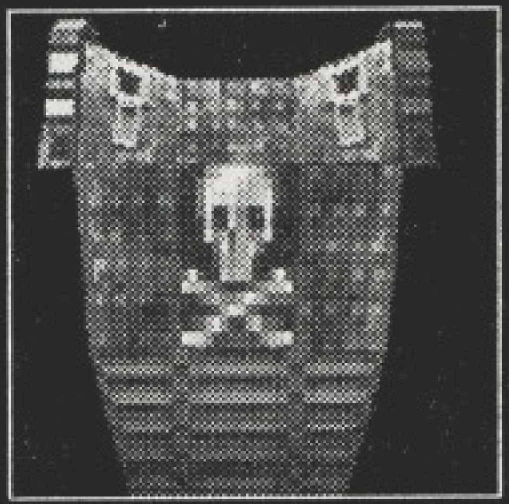
Lámpara

No es tan eficaz como las gafas para visión nocturna pero atraviesan las tinieblas permitiéndote ver todo. El único problema es que los alienígenas también te ven a ti.

COLECCIONABLES DEFENSIVOS

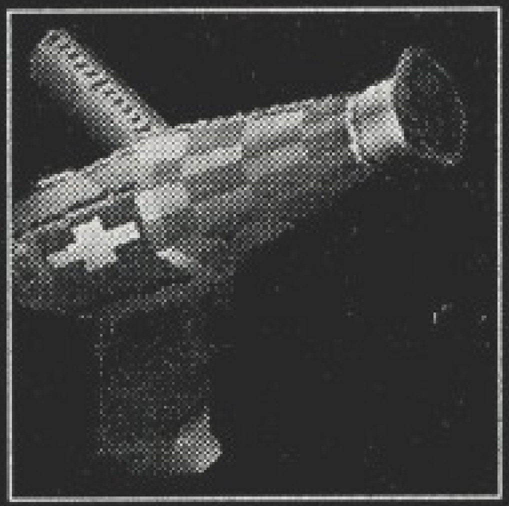
Botas antiácido

Chaleco antiácido



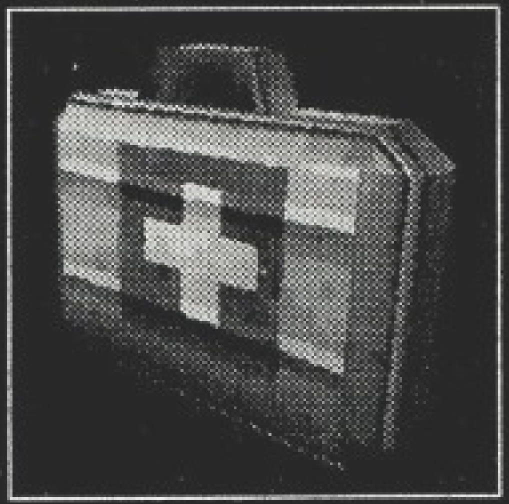
Traje blindado

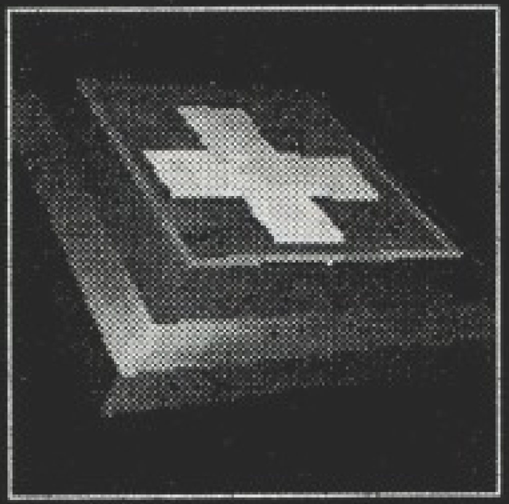
Dosis de adrenalina



Invulnerabilidad

Botiquín





Fortalecedores

OTRAS OPCIONES DISPONIBLES DURANTE LA PARTIDA

Las siguientes pantallas pueden aparecerán en cualquier momento de la partida en cuanto la detengas pulsando el BOTÓN START. Para reanudar la partida hay que pulsar otra vez el botón START.

QUIT

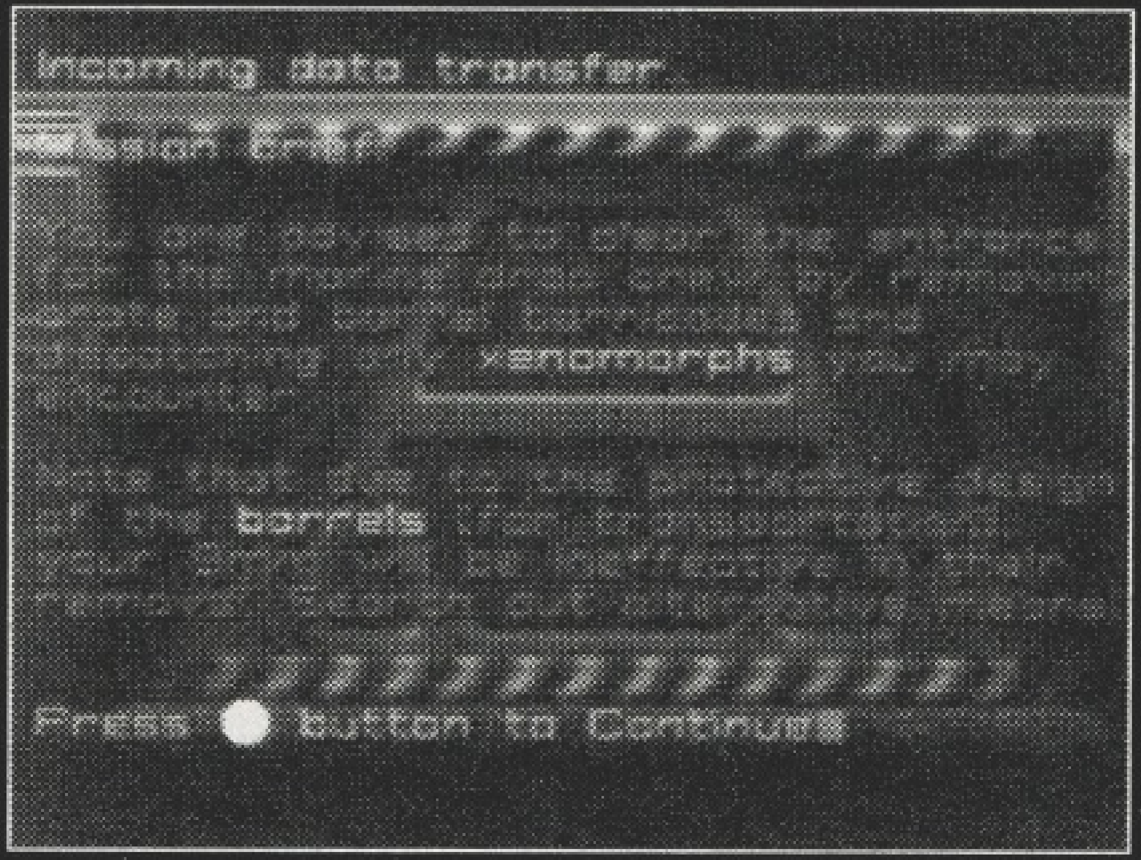
Esta opción sirve para abandonar la partida que estés jugando y regresar al menú inicial de opciones.
Pantalla de información sobre la misión

SECCIONES DEL JUEGO

En Alien™ Trilogy hay tres secciones principales, cada una de las cuales tiene sus propios y únicos desafíos. Tienes que perseverar a lo largo de los distintos niveles de cada sección para poder pasar a la siguiente.

PANTALLA DE INFORMACIÓN SOBRE LA MISIÓN

Antes de cada misión, aparecerá una pantalla en donde se detallarán los objetivos principales de la misma. Tienes que intentar conseguir el mayor porcentaje de éxito posible. Si no lo haces lo suficientemente bien, tendrás que realizar la misión otra vez. Si lo haces muy bien, ¡puede que seas recompensado con un nivel adicional lleno de coleccionables de gran utilidad!

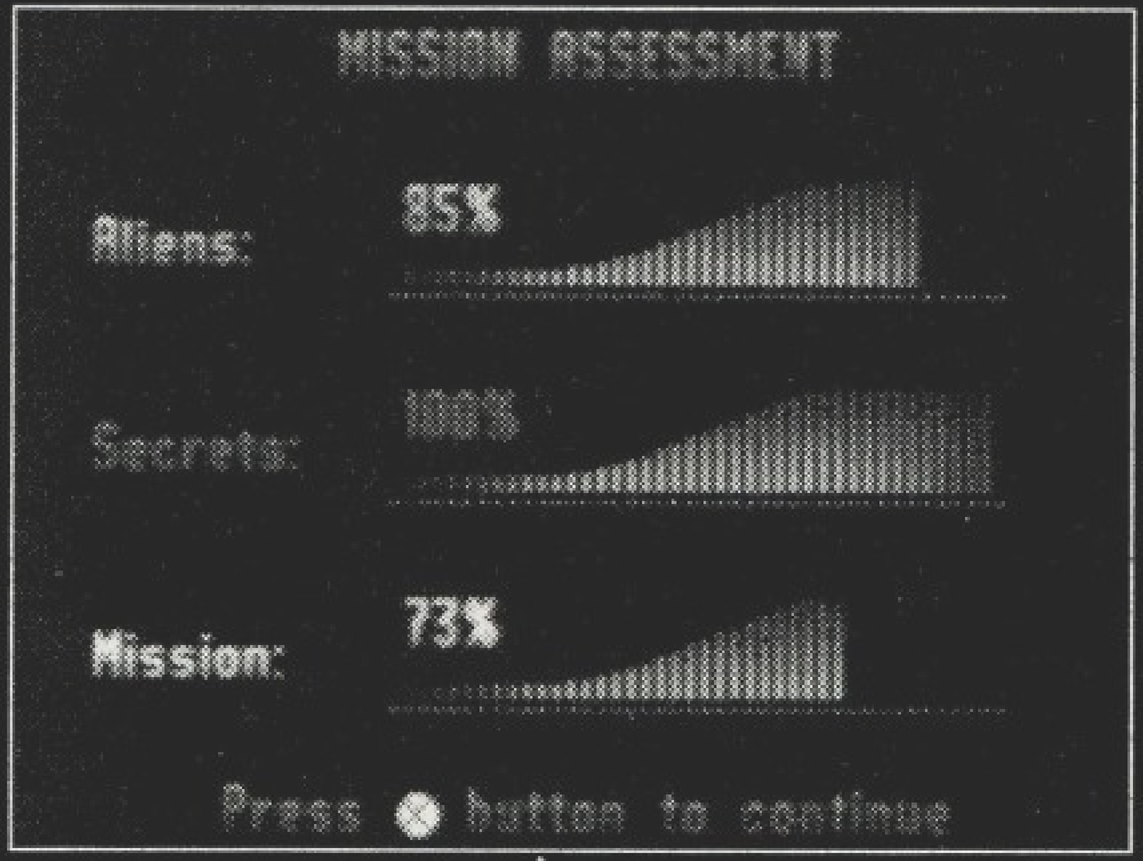


OPCIONES DISPONIBLES ENTRE UN NIVEL Y EL SIGUIENTE

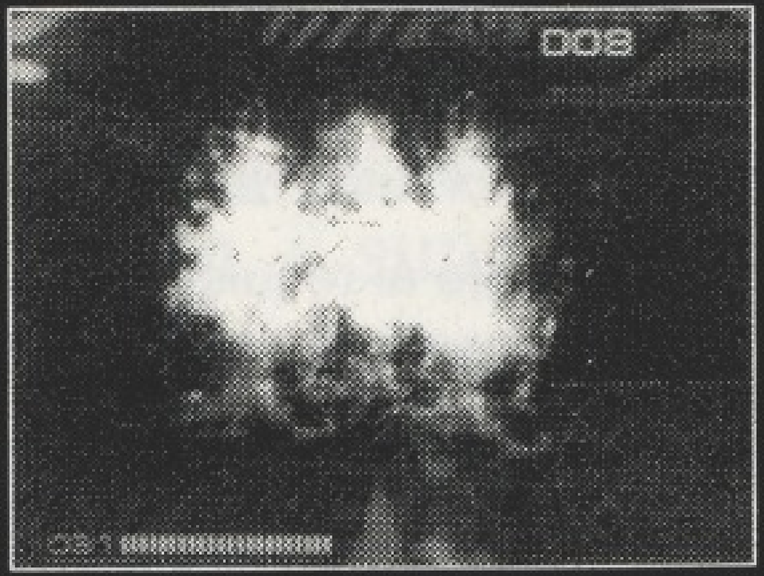
Después de haber completado satisfactoriamente un nivel, se te dará una contraseña. Apúntala si quieres regresar a ese punto de la partida en otro momento. Si tienes insertada una tarjeta de memoria de sony, también podrás guardar en ella la partida en curso.

PANTALLA DE EVALUACIÓN DE LA MISIÓN

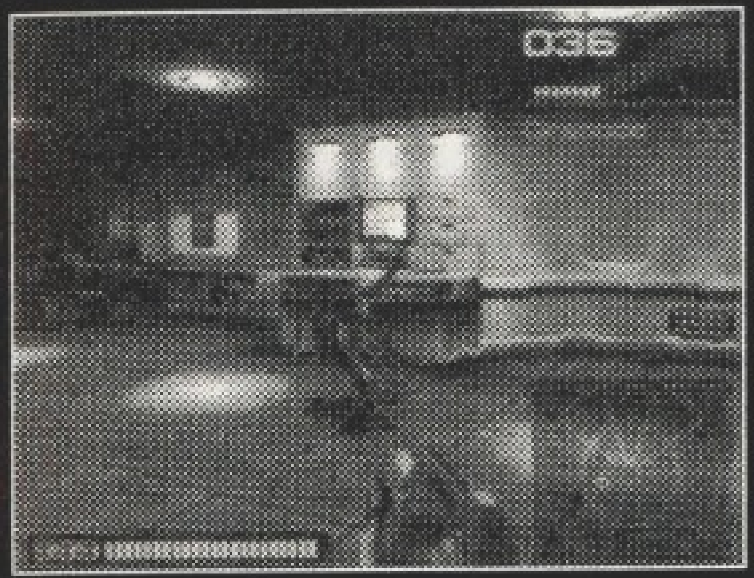
Al final de cada nivel verás esta pantalla, que muestra el número de enemigos que te has cargado, cuántas zonas ocultas has encontrado y el porcentaje de éxito de la misión.



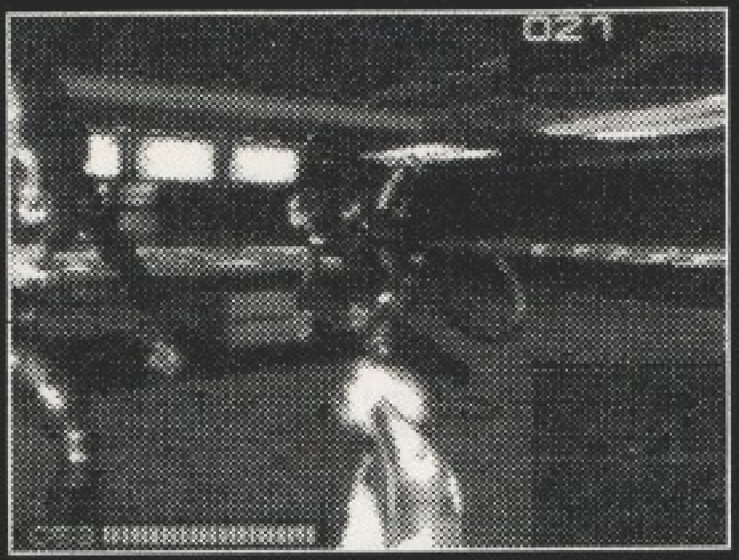
COMPLEJO DE LA COLONIA LV426



Entrada



Exterior del complejo

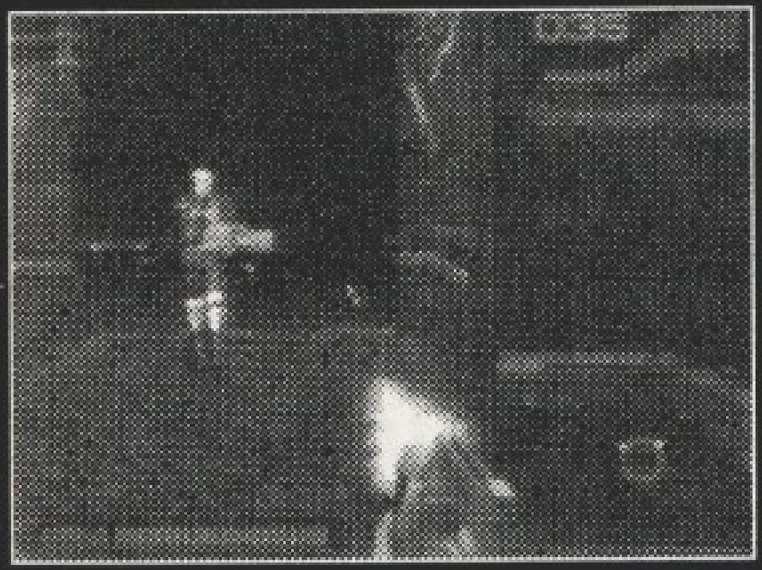


Procesador de la Atmósfera

PRISIÓN

Los que no respetan las reglas de la sociedad van a parar a este planeta-prisión.

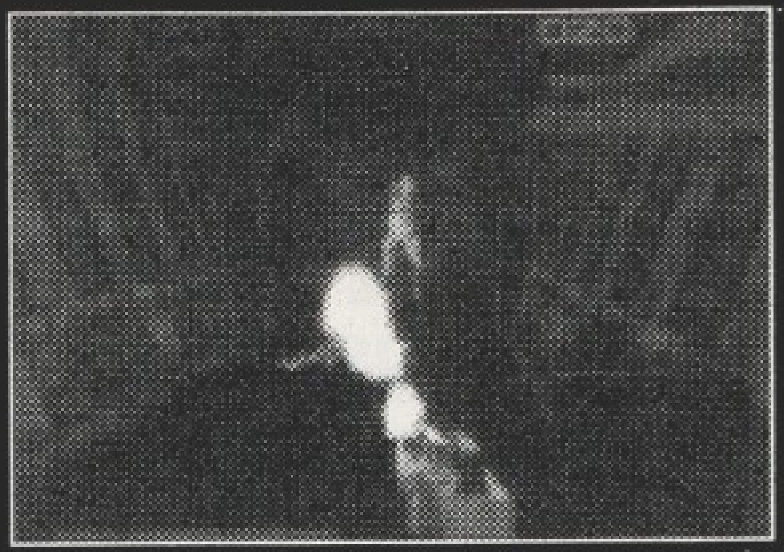
Área residencial



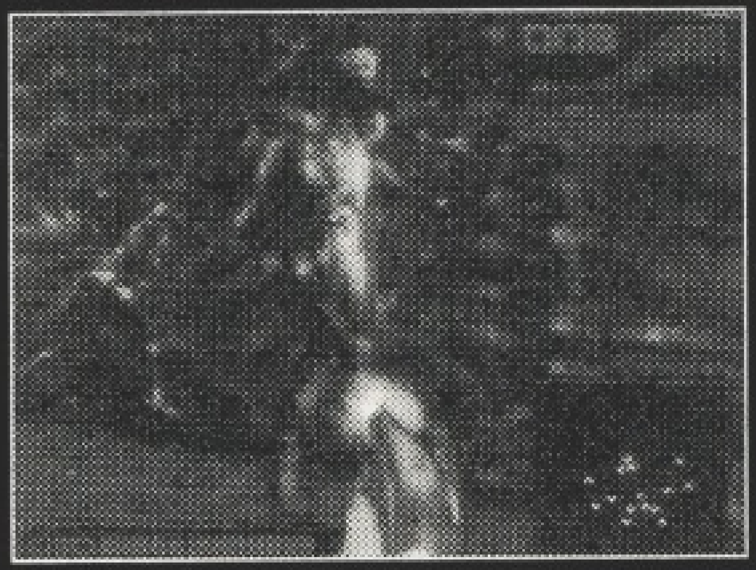
Torre de reunión

Molde de plomo

RESTOS DE NAVE ESPACIAL



Túneles

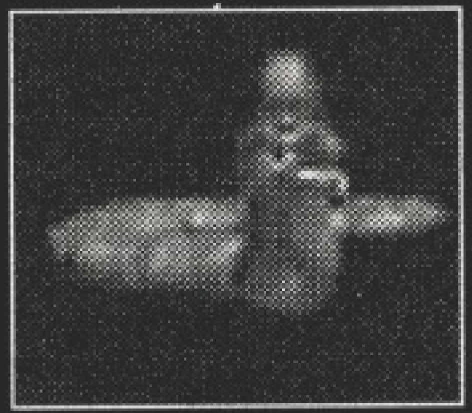


Camarote del piloto

Secretos

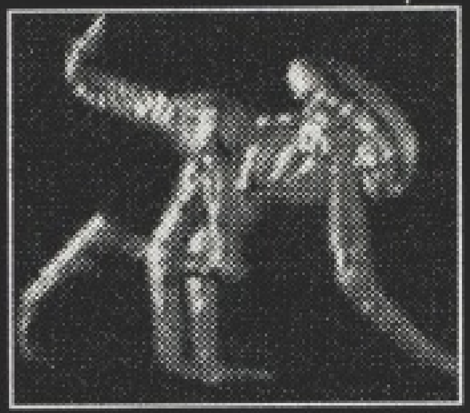
ENIMIGOS ALIENÍGENAS

REVIENTA EL PECHO



SE PEGA A LA CARA

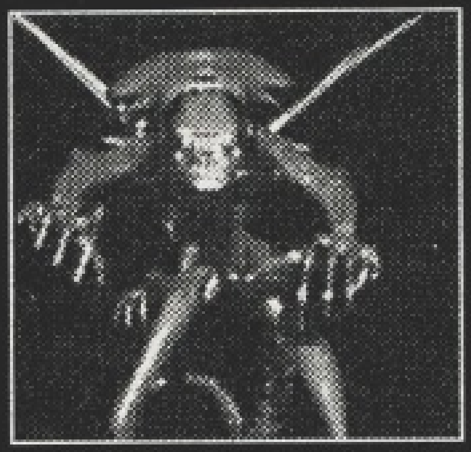
CACHORRO



PERRO ADULTO

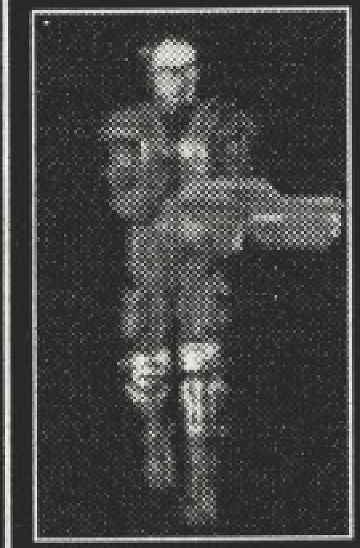
GUERRERO

REINA



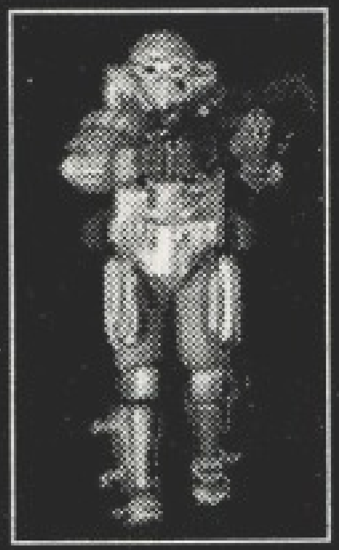
ENEMIGOS MANDADOS POR LA COMPAÑIA

Soldado de la Compañía



Sintético de la Compañía

Alien Handler



Guardia de Seguridad

Precauzioni

• Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine, poichè si potrebbe danneggiare. • Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con

Per La Salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non gicare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale.

® & © 1996 Acclaim Entertainment. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Acclaim Entertainment. Sviluppato da Probe Entertainment, Limited.

1 Player | Memory Card 1 block

SLES-00101

GARANZIA LIMITATA

L'ACCLAIM garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. Questo software ACCLAIM viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottintesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. L'ACCLAIM si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software ACCLAIM inviato con la ricevuta d'acquisto, con le spese postali a proprio carico, al suo Centro Assistenza Clienti.

Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita della cartuccia del cliente originale. Si prega di inviare a:

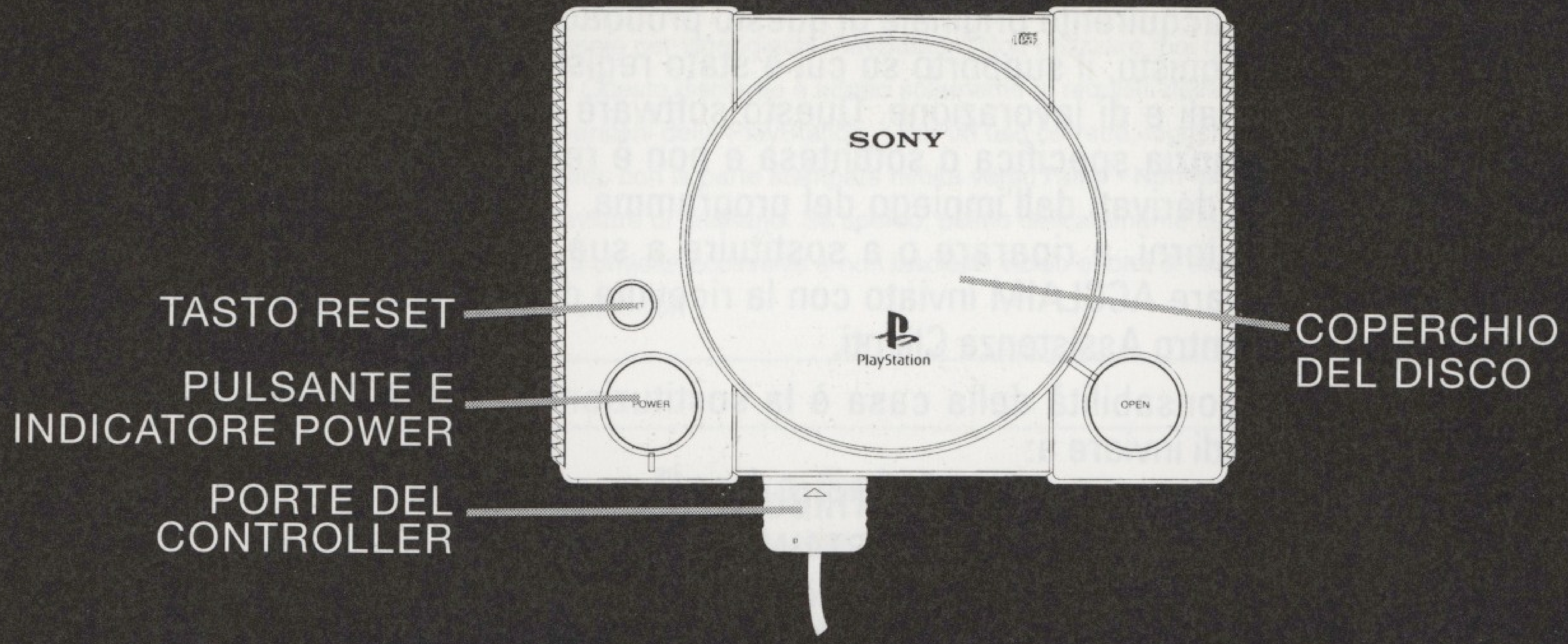
ACCLAIM® DISTRIBUITO DALLA
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

Per il ritorno della cartuccia si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio.

La suddetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software ACCLAIM è dovuto ad abuso, uso irragionevole, maltrattamento o trascuratezza. QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI SOTTINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSE GARANZIA DI COMMERCIABILITÀ E DI IDONEITÀ PER QUALSIVOGLIA SCOPO PARTICOLARE, SONO LIMITATE A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCRITTO. IN NESSUN MODO L'ACCLAIM RISPONDERÀ A DANNI CONSEQUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO ACCLAIM. QUESTO, COMUNQUE, NON È IN CONTRASTO CON I DIRITTI DEL CONSUMATORE STABILITI DALLA LEGGE.

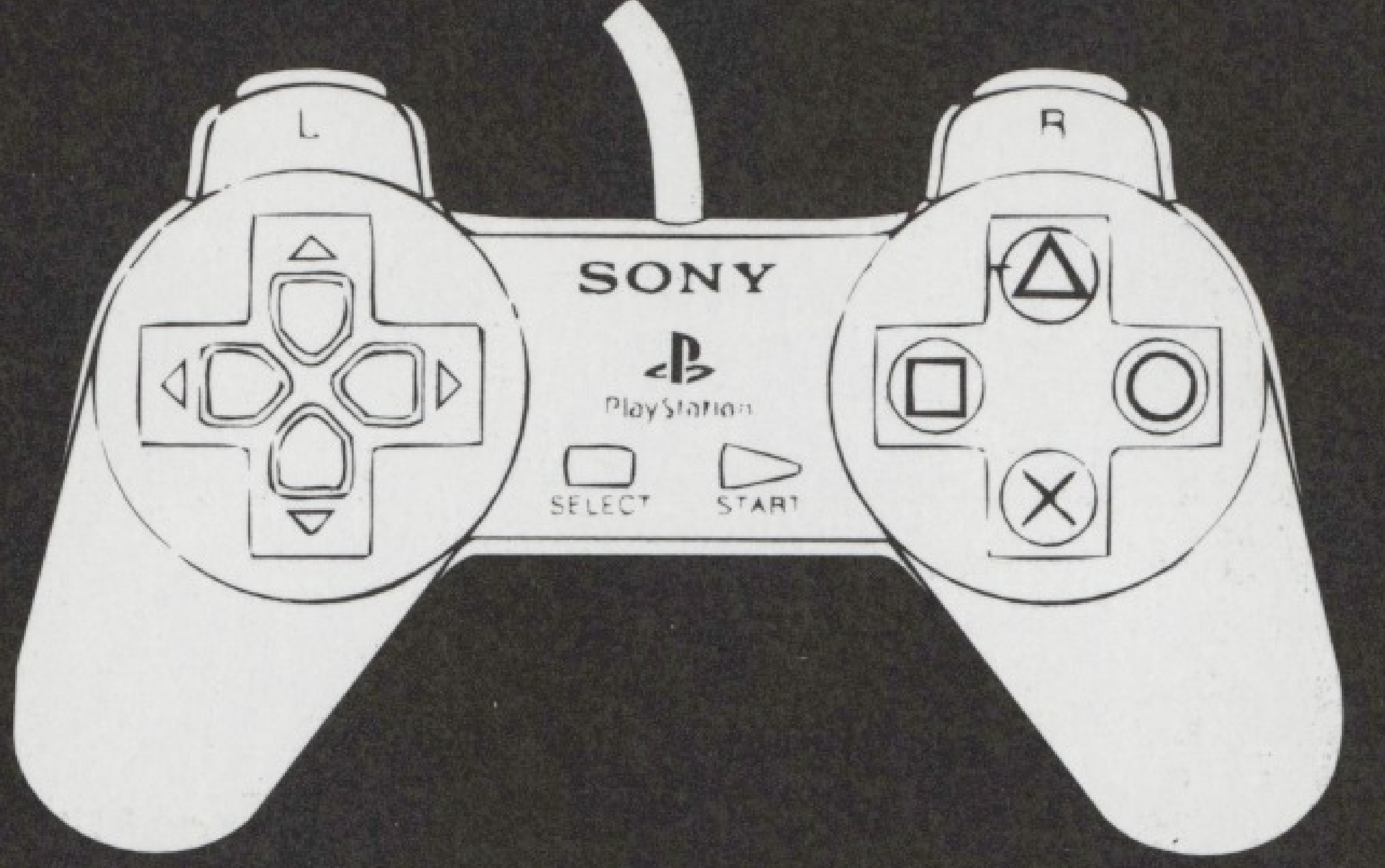
Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto della ACCLAIM, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, il prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica.

® & © 1996 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

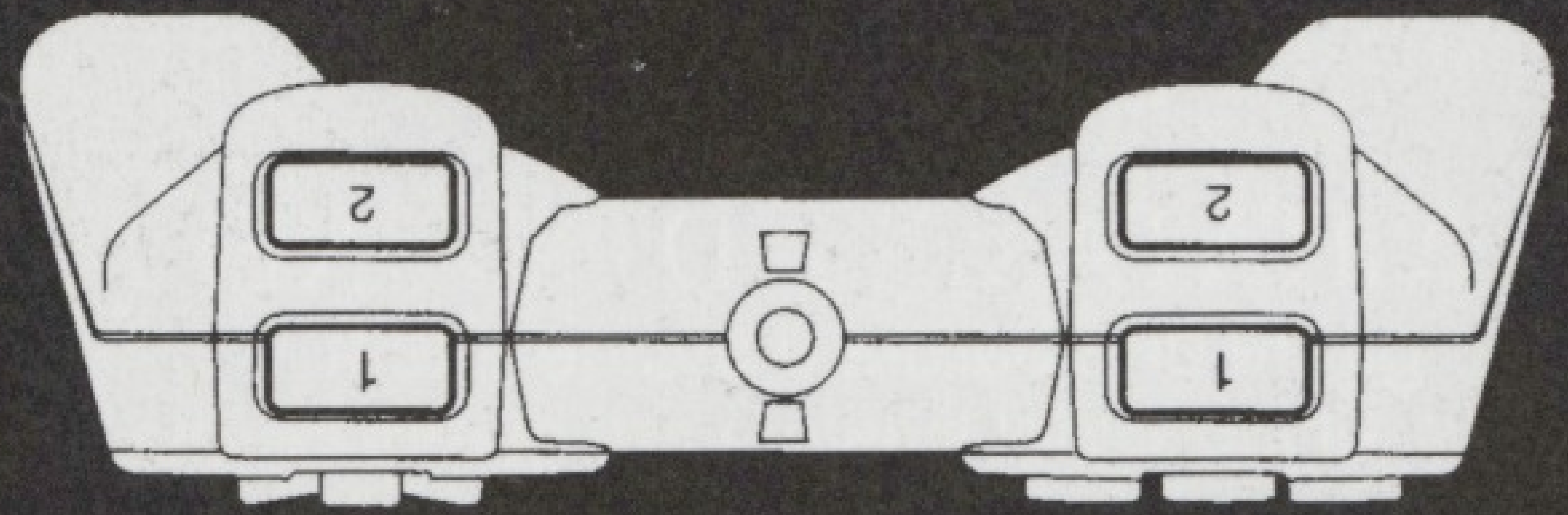


1. Allestisci la PlayStation™ in base alle istruzioni nel manuale relativo.
2. Assicurati che la PlayStation™ sia spenta prima di inserire o estrarre un dischetto.
3. Inserisci il disco di Alien™ Trilogy e chiudi lo scomparto CD.
4. Inserisci la pulsantiera e accendi la PlayStation™. Per avviare il gioco, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

CONTROLLER (VISTA DALL'ALTO)



CONTROLLER (VISTA FRONTALE)



AVVIO

Dopo la videata introduttiva, apparirà la videata di testa di Alien™ Trilogy. Puoi premere Start (Avvio) in qualsiasi momento durante la videata introduttiva per fare apparire la videata di testa. Visualizzerai la videata di testa con START GAME (AVVIA GIOCO) e OPTIONS (OPZIONI). Per impostare OPZIONI, evidenzia OPZIONI e premi Start.

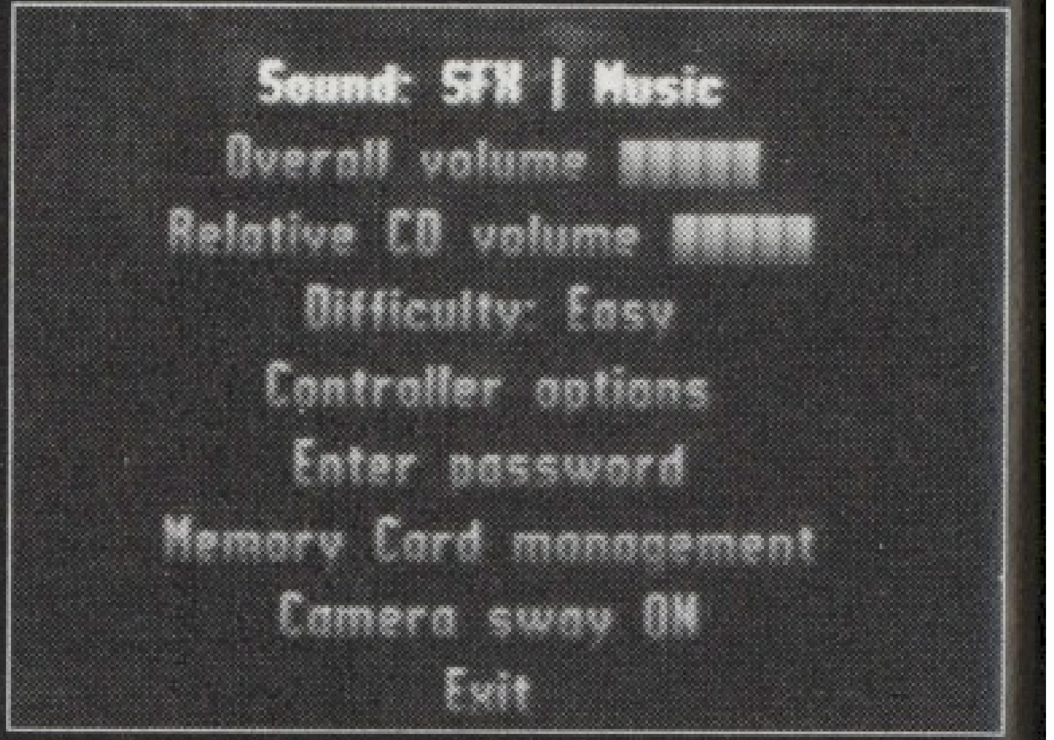
OPTIONS (OPZIONI)

Evidenzia OPZIONI e premi il TASTI START o il TASTI X.
Apparirà una videata delle opzioni. Per impostare le opzioni di gioco, premi SU o GIÙ sul tasti direzionali per evidenziare l'opzione desiderata e SINISTRA o DESTRA per andare all'opzione desiderata. Per tornare al menu principale, evidenzia EXIT (ESCI) e premi il TASTI START o il TASTI X.

SOUND (SONORO)

Premendo SINISTRA o DESTRA, imposterai il sonoro su EFFETTI SONORI (SFX and MUSIC), SENZA SONORO (NONE), SFX (EFFETTI SONORI) o solo MUSICA (MUSIC).

SOUND VOLUME (VOLUME SONORO)



Imposta il volume degli effetti sonori premendo SINISTRA o DESTRA sul TASTI DIREZIONALI per aumentare o diminuire l'impostazione del volume.

CDDA VOLUME (VOLUME CDDA)

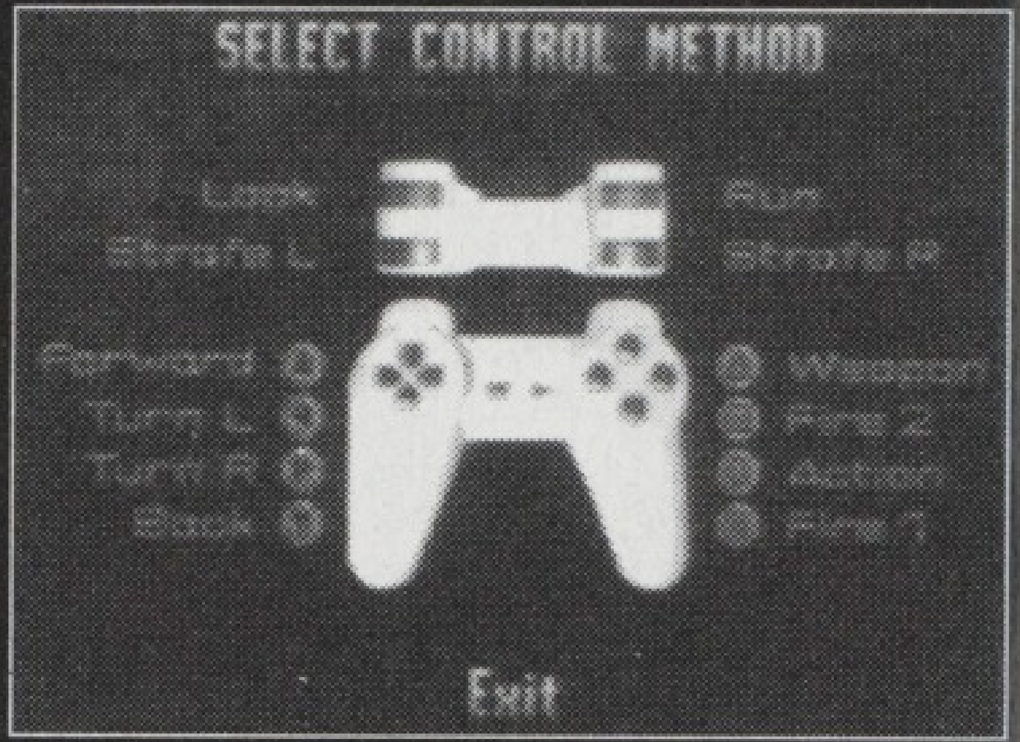
Imposta il volume della musica premendo SINISTRA o DESTRA sul TASTI DIREZIONALI per aumentarlo o diminuirlo.

DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)

Imposta il livello di difficoltà del gioco scegliendo tra i livelli di difficoltà Acid Rain (Pioggia acida - Pivellino), Raging Terror (Terrore scatenato - Medio) e Xenomania (Preparati a morire).

CONTROLLER OPTIONS (OPZIONI DELLA PULSANTIERA)

Scegli tra 4 configurazioni di pulsanti predefinite per trovare quella che più si addice al tuo stile di gioco, poi premi il TASTI DIREZIONALI a SINISTRA o DESTRA per selezionare la configurazione della pulsantiera. Premi il TASTI START o il TASTI X per tornare alla videata OPZIONI.



ENTER PASSWORD (DIGITA PAROLA D'ORDINE)

Questa opzione ti permette di digitare una parola d'ordine che ti consente di ricominciare il gioco all'inizio del livello a cui quella parola d'ordine fa riferimento. Per digitare una parola d'ordine, premi il TASTI DIREZIONAL! per evidenziare un carattere e il TASTI START o il TASTI X per inviarlo. Per cancellare un carattere, evidenzia [DELETE] (CANCELLA) e premi il TASTI START o il TASTI X. Quando la parola d'ordine è completa, evidenzia [ACCEPT] (ACCETTA) per iniziare a giocare. Se desideri uscire da questa opzione senza digitare la parola d'ordine, evidenzia [QUIT] (ABBANDONA) e premi il TASTI START o il TASTI X.

SLOT OPTIONS (OPZIONI SCHEDA DI MEMORIA)

Questo menu delle opzioni permette di caricare una partita precedentemente salvata. La PlayStation™ rivela automaticamente la presenza di una scheda di memoria Sony. Per caricare una partita precedentemente salvata, evidenzia LOAD GAME (CARICA GIOCO) e premi il TASTI START o il TASTI X. Dall'elenco delle partite precedentemente salvate, puoi evidenziare la partita desiderata e premere il TASTI START o il TASTI X. La partita selezionata verrà eseguita.

Se tutte le caselle di salvataggio sono occupate, potrai cancellare una partita precedentemente salvata, creando così lo spazio necessario per inserirne una nuova. Evidenzia DELETE CARD (CANCELLA SCHEDA) e premi il TASTI START o il TASTI X. Seleziona la partita che desideri cancellare e premi di nuovo il TASTI START o il TASTI X. Devi confermare che desideri CANCELLARE

una casella evidenziando YES (SÌ) e premendo il TASTI START o il TASTI X.
Se desideri cancellare tutto il contenuto della scheda di memoria, devi selezionare FORMAT MEMORY CARD (FORMATTA SCHEDA DI MEMORIA) e premere il TASTI START o il TASTI X.
Conferma la tua scelta selezionando YES e premendo il TASTI START o il TASTI X.

CAMERA SWAY (ANGOLAZIONE TELECAMERA)

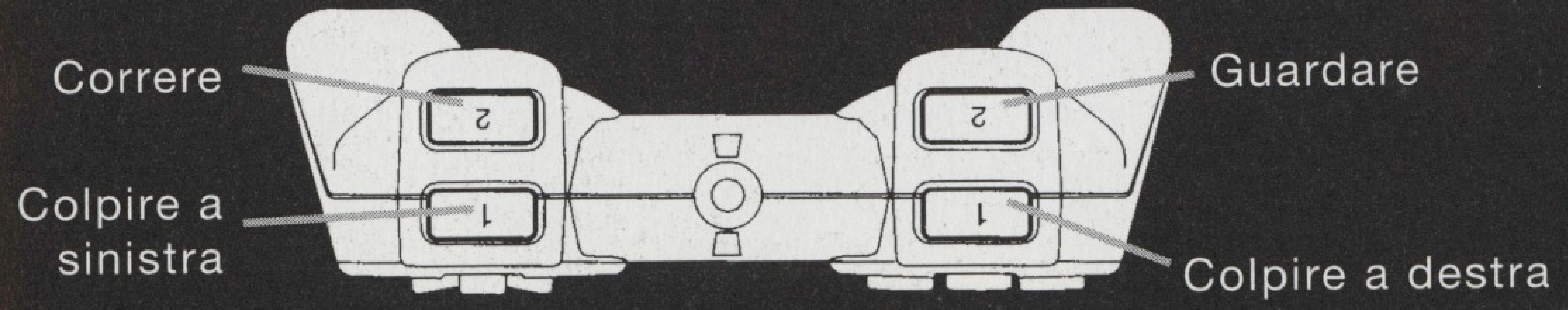
Scegli di giocare con l'angolazione della telecamera On (Accesa) o Off (Spenta).

EXIT (ESCI)

Quando ti trovi all'impostazione delle opzioni, evidenzia EXIT (ESCI) e premi il TASTI START per tornare al menu principale, sul quale puoi selezionare START GAME (INIZIA GIOCO) per iniziare a giocare.

COMANDI PREDEFINITI

Per tornare alla videata di testa in qualsiasi momento, tieni premuto il TASTI SELECT e poi premi e tieni premuto il TASTI START per 2 secondi.



FARE/UTILIZZARE ●

Questo TASTI esegue mosse diverse a seconda della situazione in cui ti trovi. Se ti trovi di fronte a una porta, premilo per aprirla. Se ti trovi di fronte a un pannello di comando o a un pannello di energia, premi questo tasti per attivarli.

SPARARE ARMI ■ O TASTO X

Premi questo tasti per sparare con l'arma attualmente selezionata. Le armi sparano nella direzione in cui sei rivolto.

APERTURA PORTE

Durante il tuo viaggio nel mondo di Alien™ Trilogy, incontrerai diversi tipi di porte che dovrai aprire. Alcune di queste richiedono l'attivazione di pannelli di comando per fornirgli l'energia necessaria. Potranno essere aperte premendo il tasti FARE/UTILIZZARE.

SCORRERE LE ARMI IN DOTAZIONE ▲

Durante il gioco, scorri le armi in dotazione premendo il TASTI TRIANGOLO.

ASCENSORI

Molte delle zone che attraverserai avranno degli ascensori, alcuni dei quali possono essere attivati tramite commutatori o panelli di comando.

IL MONDO ALIENO...

IL PANNELLO DI VISUALIZZAZIONE DELLO STATO

Questo è il tuo punto di collegamento con la realtà e la tua unica speranza per uscire vivo da questa prova terribile. Controllalo accuratamente per ottenere informazioni vitali sul tuo stato di salute, orientamento e altre cose come oggetti da raccogliere, ecc.

1. Arma attuale

L'arma attualmente in tuo possesso appare nella mano.

2. Munizioni rimanenti

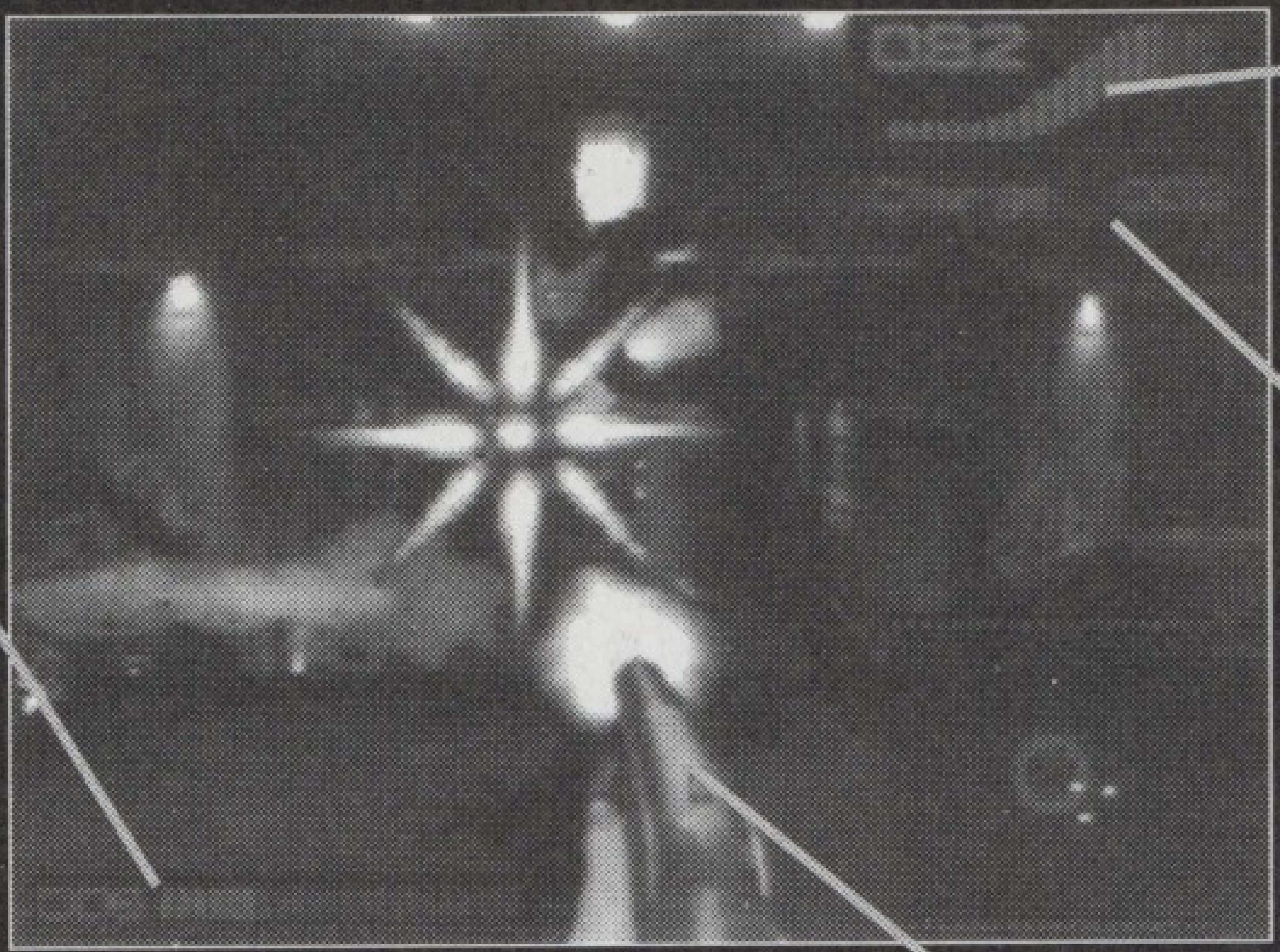
Il numero di colpi rimanenti sono visualizzati nell'angolo in basso a sinistra della videata.

3. Energia

L'energia è indicata da un contatore metrico e da un grafico posti nell'angolo in alto a destra della videata. Quando il livello raggiungerà 0, avrai perso!

4. Armatura

Lo stato dell'armatura è indicato sotto l'indicatore del livello di energia. Il pannello diventa rosso quando vieni attaccato. Più colpi subisci, più l'armatura si deteriorerà, fino a quando diventerà inutilizzabile e scomparirà dal pannello.



5. Altri

Altri oggetti sono visualizzati sotto l'indicatore del livello di energia, come pure le Cariche sismiche rimanenti.

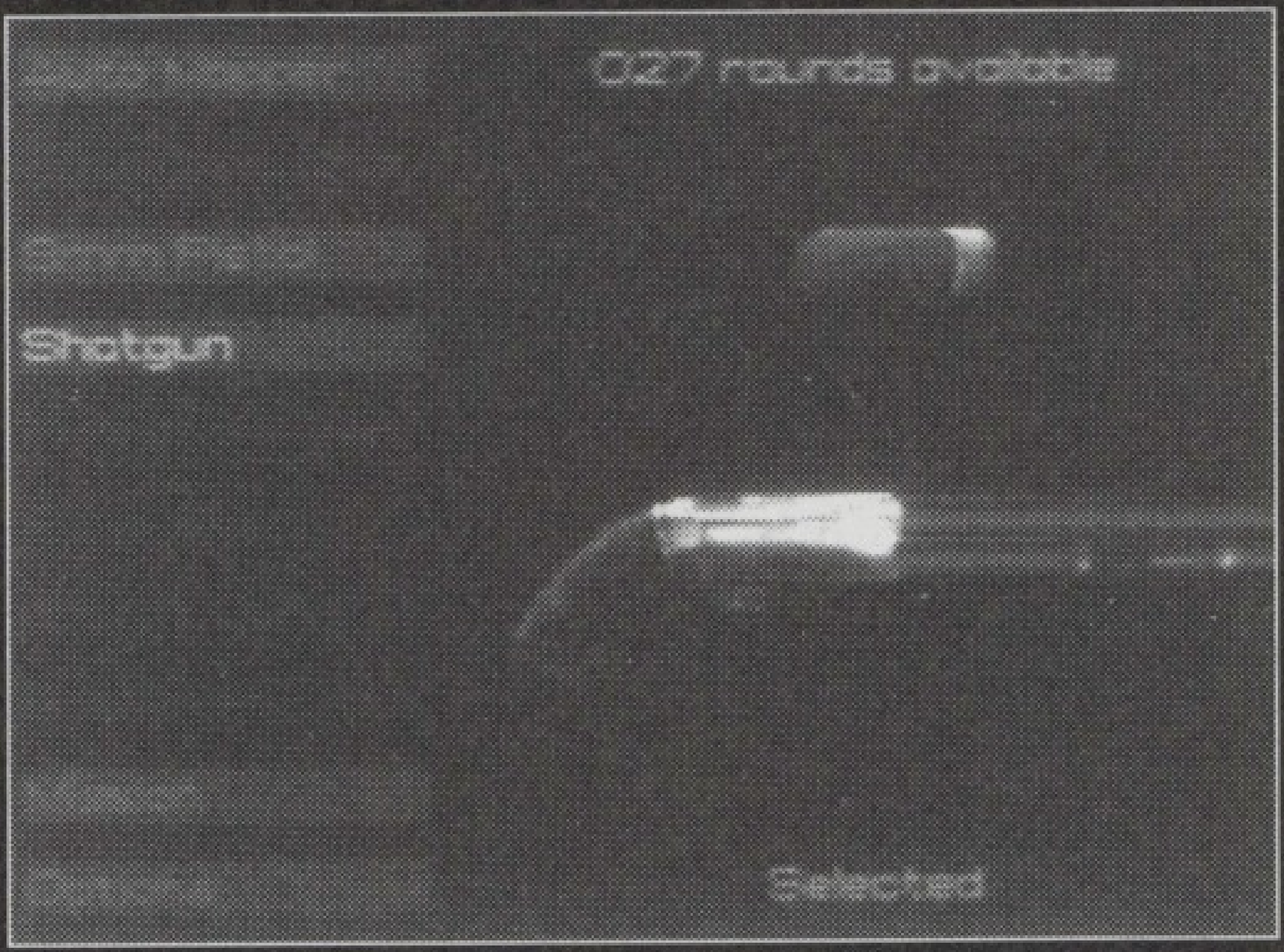
OGGETTI DA RACCOGLIERE

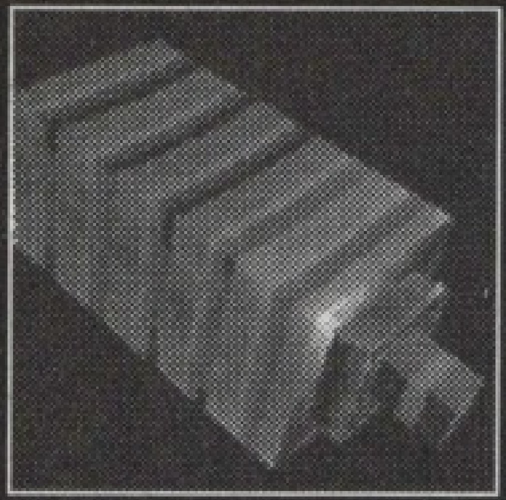
ARMI & ARMI DA RACCOGLIERE

Impersonando il tenente Ripley, inizierai la partita con la pistola automatica da 9 mm in dotazione. Durante il gioco, troverai diverse armi o oggetti che possono essere utilizzati come armi. Per raccogliere un'arma o munizione, camminaci sopra. Un segnale sonoro indicherà che l'oggetto è stato raccolto. Le munizioni per le diverse armi possono essere raccolte durante il gioco. Esistono dei limiti al quantitativo di munizioni che possono essere trasportate per ogni arma. Puoi trasportare tutte le armi in dotazione allo stesso tempo. L'arma attuale appare nelle tue mani sulla videata. Ci sono due modi per visualizzare le armi attualmente in dotazione:

- Premi il TASTI START per far apparire la videata Pause Selection (Seleziona pausa). Per armarti con un arma diversa da quella attualmente in tua dotazione, premi SU o GIÙ per scorrerle e poi premi il TASTO X per selezionare l'arma evidenziata. Premi il TASTO START per ritornare al gioco.

- Puoi cambiare armi durante il gioco, premendo il TASTI ▲ fino a quando l'arma desiderata apparirà nelle tue mani.



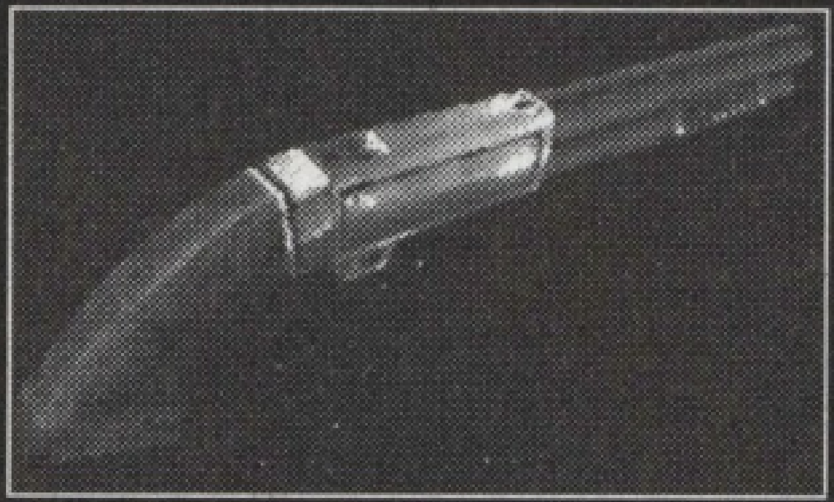


Cariche sismiche

Vengono lanciate premendo il TASTI QUADRATO con qualsiasi arma, ECCETTO il fucile TASTI (che utilizza questo tasti per lanciare granate).
Più un nemico si troverà vicino a una Carica sismica quando questa esplode, più saranno i danni arrecati.

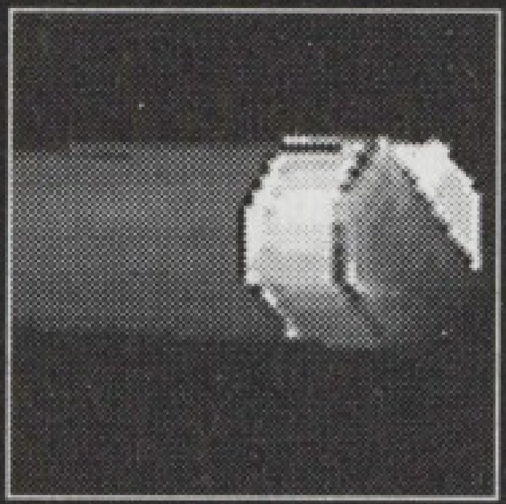
Caricatore da 9 mm

Munizioni predefinite. Puoi trasportare un massimo di 150 colpi in caricatori di capacità diversa.



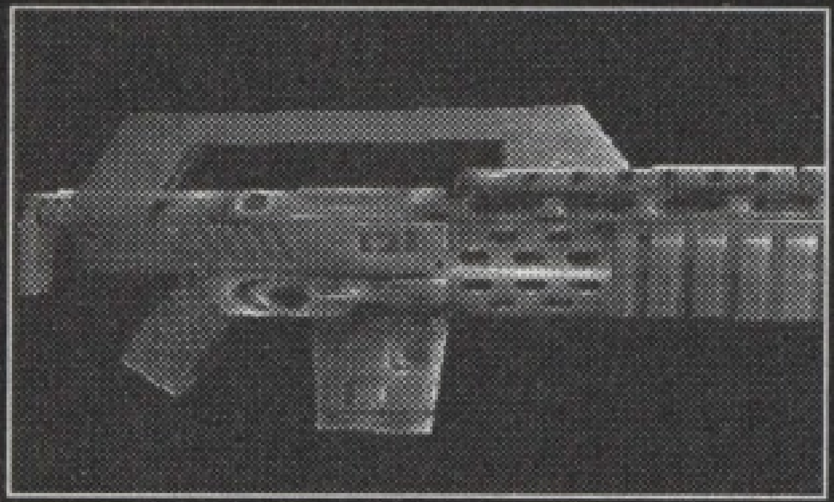
Fucile

È più potente del 9 mm e ti consentirà di infliggere danni maggiori ai nemici e rimuovere certi oggetti che ti ostruiscono il cammino e che il 9 mm non sarebbe in grado di distruggere.



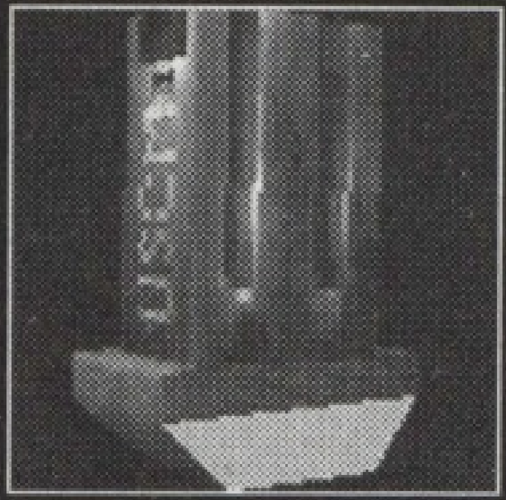
Proiettili per il fucile

I proiettili si trovano in gruppi da 10. Puoi trasportare un massimo di 100 proiettili.



Fucile tasti

Questo fucile mortale esegue la doppia funzione di fucile e di lanciagranate, rendendosi particolarmente efficace per fermare i nemici. Puoi raccogliere caricatori per il fucile e granate per il lanciagranate incorporato.

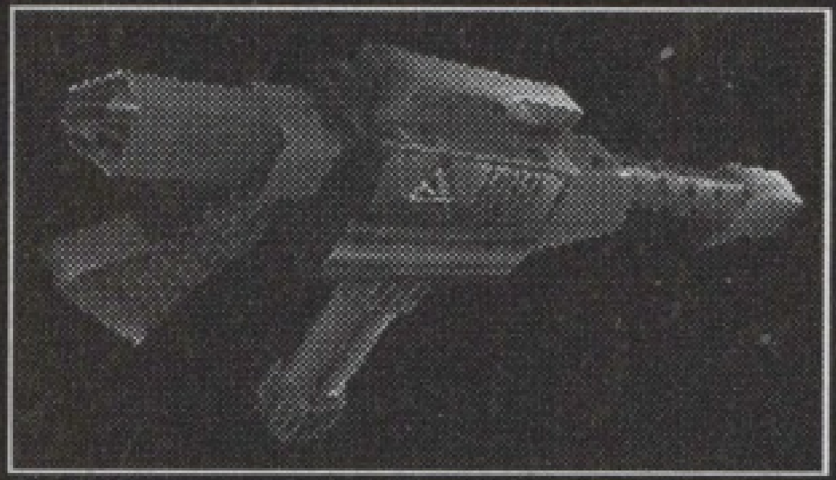


Caricatori per il fucile tasti

Ci sono caricatori con diversa capacità. Puoi disporre di un massimo di 900 colpi alla volta.

Granate tasti

Puoi disporre di un massimo di 20 granate alla volta.

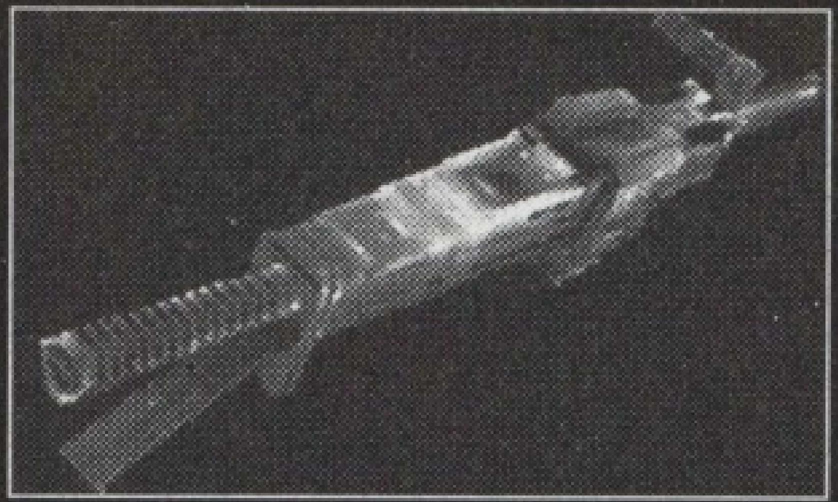


Lanciafiamme

Il lanciafiamme può disporre di una sola tanica di carburante alla volta, ma puoi disporre di un massimo di 500 raffiche.

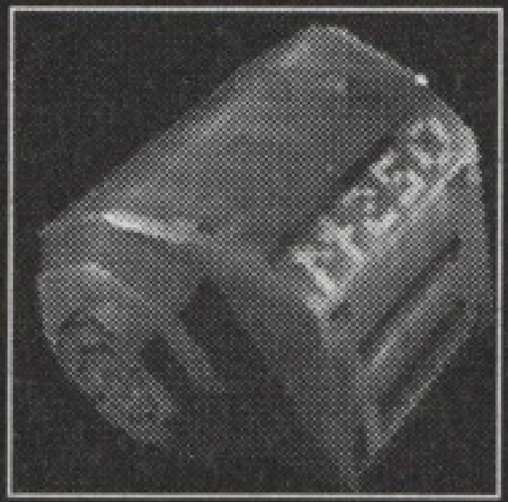
Carburante per il lanciafiamme

Quando il carburante è agli sgoccioli o è finito, raccogliendo la tanica si riempirà il serbatoio.



Mitragliatrice teleguidata

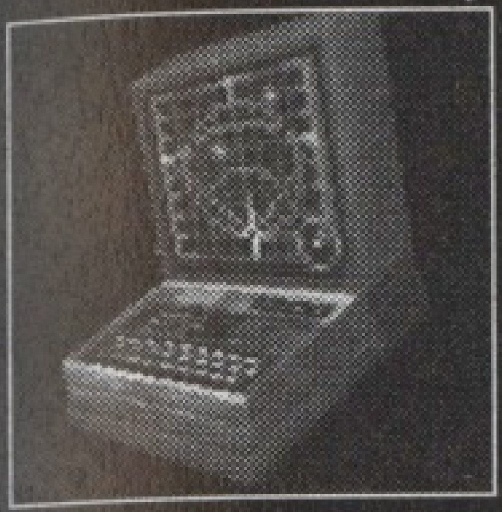
Questa grossa mitragliatrice è l'arma più potente a disposizione. Ogni caricatore contiene 100 colpi. Puoi trasportare un massimo di 9 caricatori.



Caricatore per la mitragliatrice teleguidata

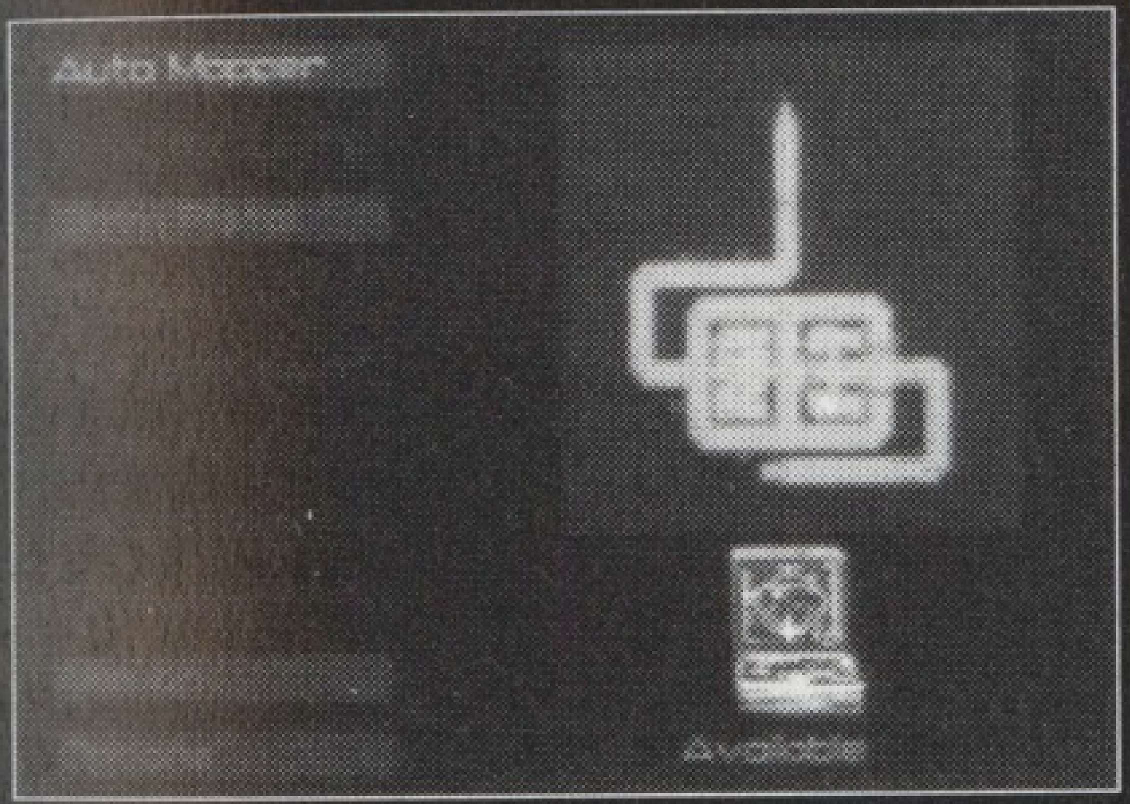
Ogni caricatore contiene 100 colpi. Puoi disporre di un massimo di 9 caricatori.

OGGETTI UTILI DA RACCOGLIERE



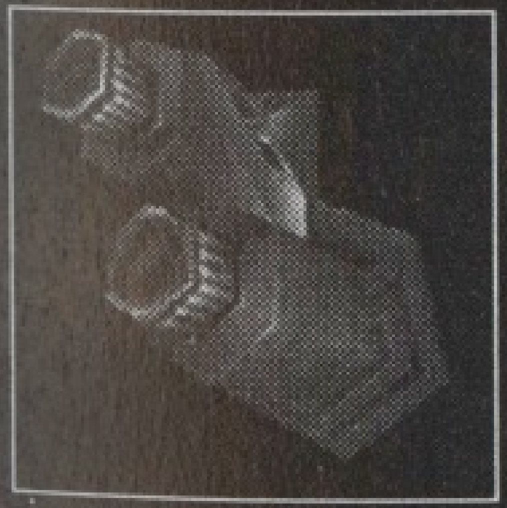
Automappa

L'automappa indica la tua posizione in relazione a quello che ti circonda e visualizza la posizione di porte (linee luminose verdi) e casse (quadrati blu). Quando l'automappa viene visualizzata, premendo il TASTI X ingrandirai l'immagine per avere una visuale più dettagliata. Premi di nuovo il TASTI X per ritornare alla grandezza normale. Nota che certe zone non vengono rilevate dall'automappa.



Batterie

Raccogli queste preziose celle di energia ogni volta che puoi. Ti possono essere di aiuto per aprire porte e potenziare le porte di uscita a camere di equilibrio sui pannelli a doppia larghezza.



Occhiali per vista notturna

Questi occhiali rendono visibili oggetti che giacciono al buio, permettendoti di vedere tutti i pericoli che ti circondano!

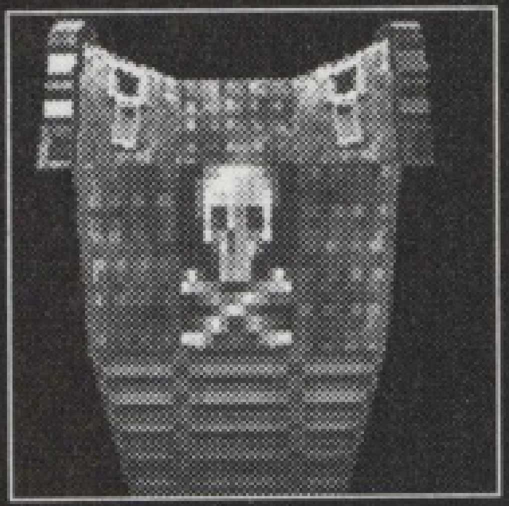
Lampada

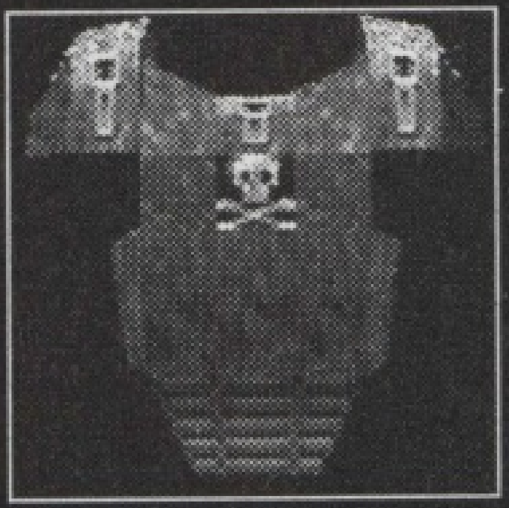
Malgrado non sia efficacie come gli Occhiali per vista notturna, è dotata di un notevole fascio di luce che permette di vedere qualsiasi cosa. Il solo problema è che sarai visibile agli Alieni!

OGGETTI DELLA SALUTE DA RACCOGLIERE

Stivali anti-acido

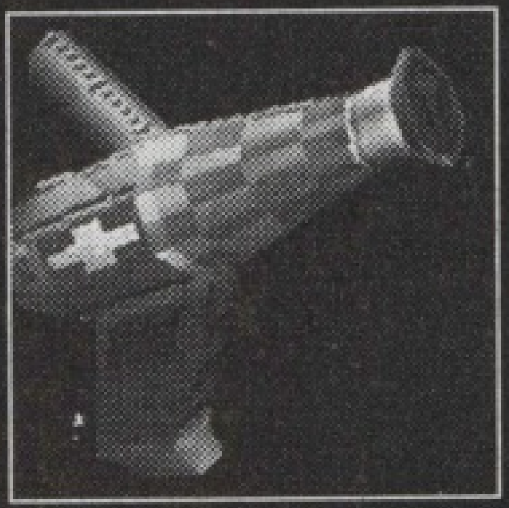
Maglia anti-acido





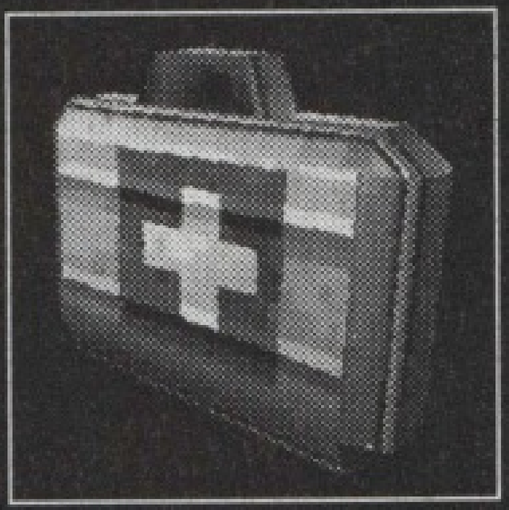
Armatura

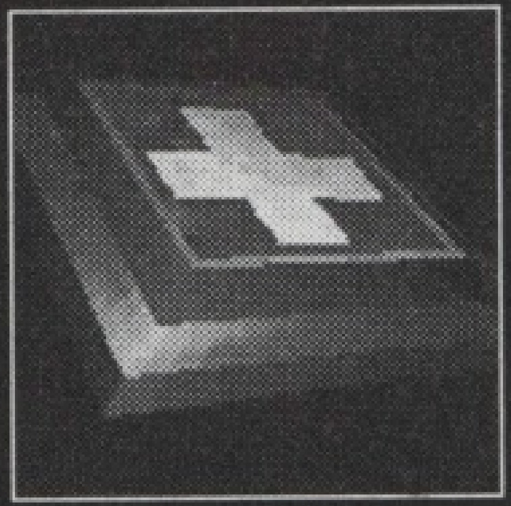
Adrenalina



Pacchetto energia

Kit medicinali





Fortificatori

VIDEATA DELLE OPZIONI

Le seguenti opzioni possono essere richiamate in qualsiasi momento durante il gioco, premendo il TASTO START per mettere il gioco in pausa, evidenziando OPTIONS (OPZIONI) e premendo i TASTO X. Premi SU o GIÙ sul TASTO DIREZIONALE per evidenziare l'opzione desiderata.

• Per ritornare al gioco, premi il TASTI START.

SFX VOLUME (VOLUME EFFETTI SONORI)

Modifica il volume degli effetti sonori premendo il TASTO X per aumentare o diminuire il livello.

CDDA VOLUME (VOLUME CDDA)

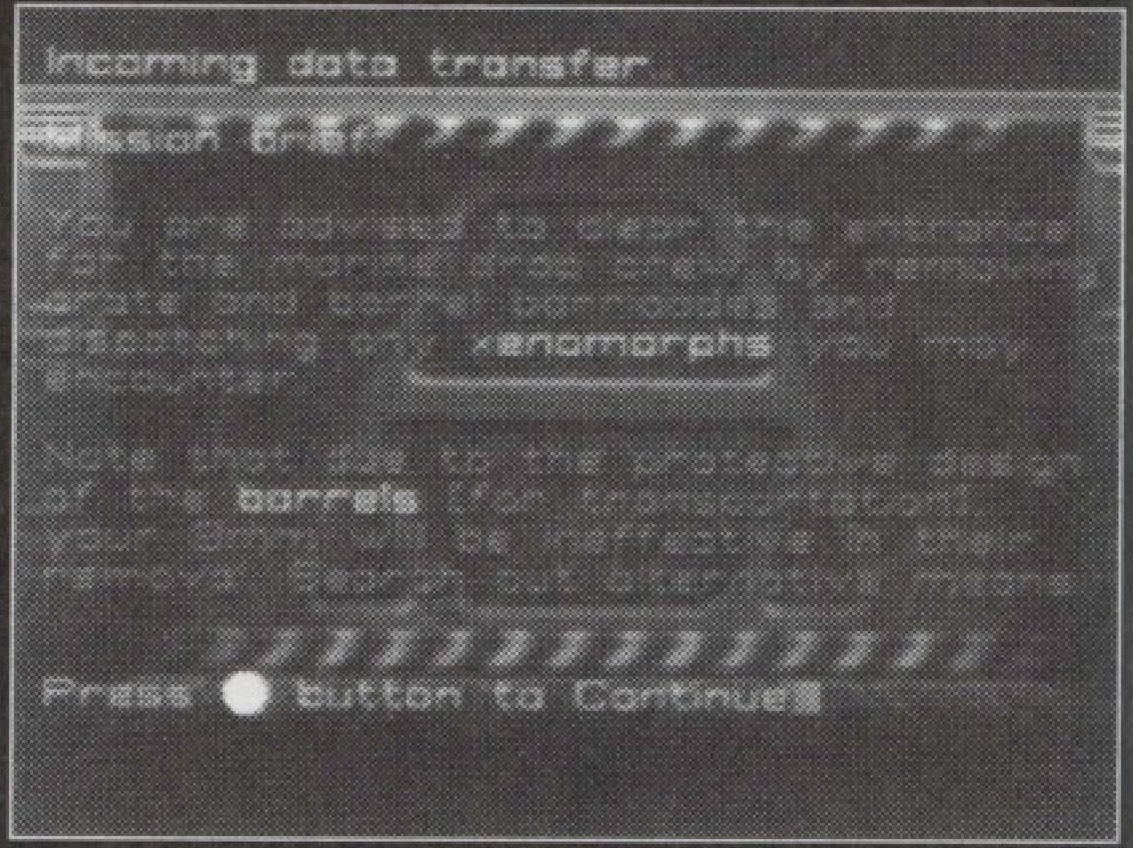
Modifica il volume della musica premendo il TASTO X per aumentare o diminuire il livello.

EXIT GAME (ESCI DAL GIOCO)

Per abbandonare la partita attuale e tornare alla videata del menu principale, premi il TASTO X. Ti verrà chiesto se sei sicuro. Scorri tra YES (SI) o NO con il TASTO DIREZIONALE A SINISTRA o a DESTRA e poi premi il TASTO X.

QUIT (ABBANDONA)

Questa opzione abbandona la partita attuale e ti riporta al menu START/OPTIONS.

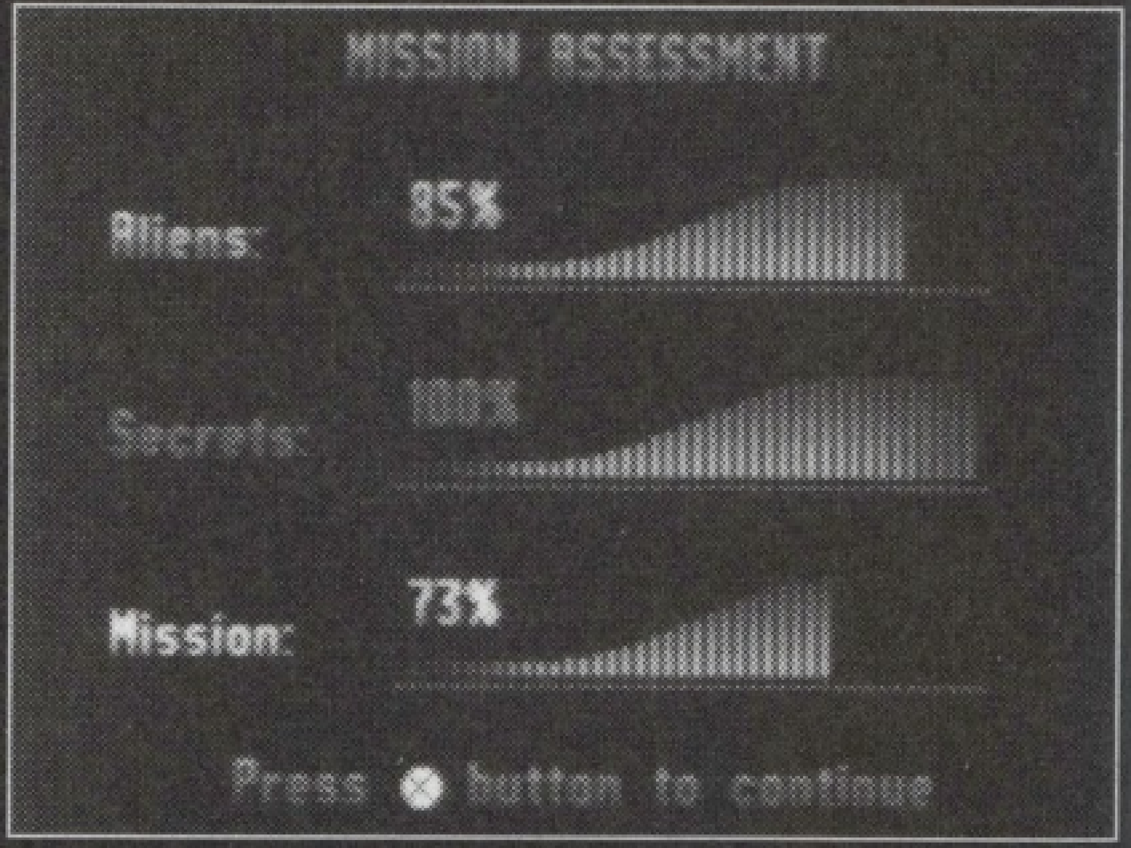


SEZIONE DI GIOCO

Ci sono tre principali sezioni di gioco in Alien™ Trilogy. Ognuna di esse ha le sue uniche caratteristiche di combattimento. Devi perseverare attraverso i vari livelli di ogni sezione per accedere alla successiva.

VIDEATA ISTRUZIONI DI MISSIONE

Prima di ogni missione, apparirà una videata che presenterà in dettaglio la tua meta immediata. Devi cercare di ottenere la percentuale più alta possibile. Se la tua prestazione non sarà soddisfacente, dovrai tornare indietro e ritentare la missione. Se eccelli in una missione, potresti essere premiato con un bonus di livello pieno di utili oggetti da raccogliere!



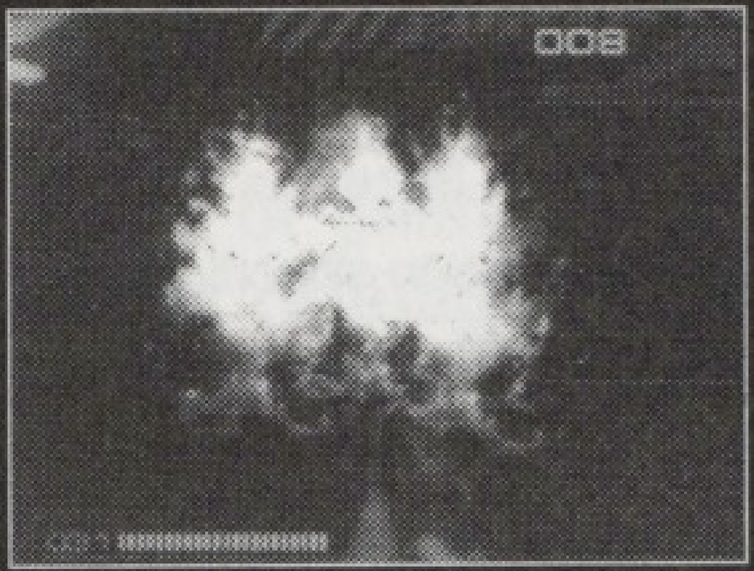
OPZIONI TRA I LIVELLI

Quando avrai portato a termine un livello con successo, ti verrà data una parola d'ordine. Prendine nota se vuoi tornare a questo punto in futuro. Se hai una SCHEDA DI MEMORIA SONY inserita, adesso potresti anche salvare il gioco.

VIDEATA VALUTAZIONE DI MISSIONE

Alla fine di ogni livello, apparirà una videata di Valutazione di missione che indica il numero di nemici uccisi, il numero di zone segrete scoperte e la percentuale di missione completata.

COLONIA LV426


Entrata

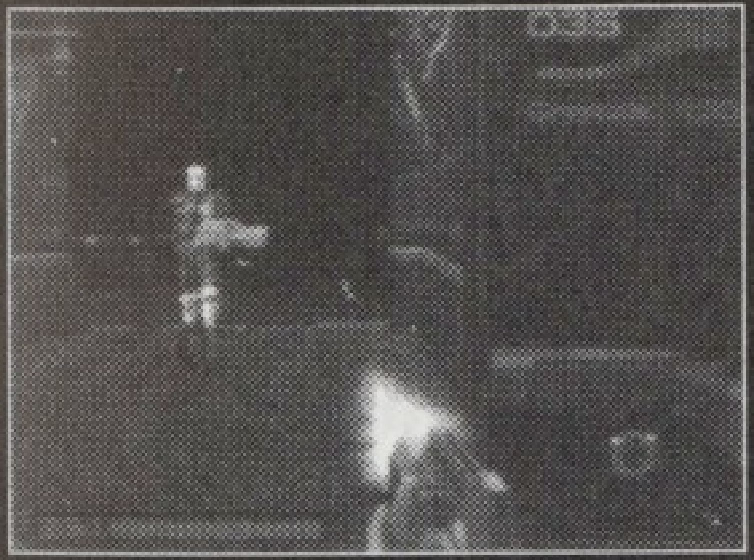
Complesso esterno

Sottobasamento del processore d'atmosfera

PRIGIONE

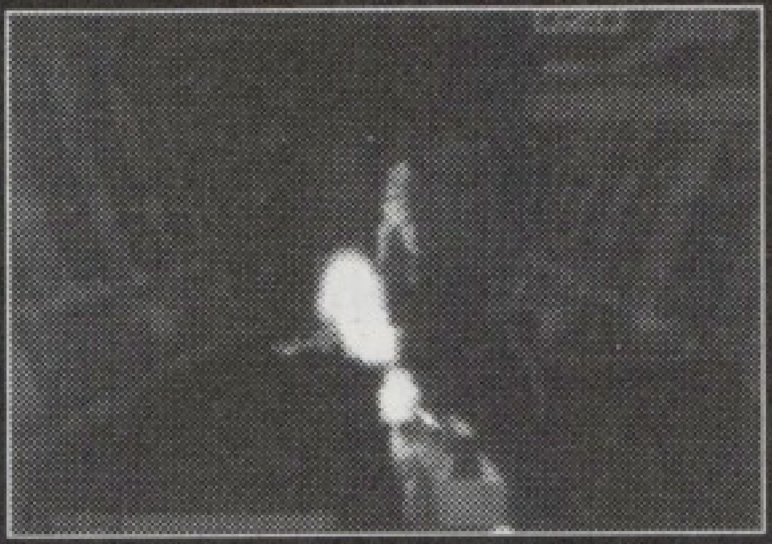
Tutti i criminali più spregevoli finiscono in questo pianeta-prigione.

Area residenziale


Torre delle riunioni

Stampo di piombo

NAVICELLA SPAZIALE ABBANDONATA


Tunnel

Cabina di pilotaggio

Segreti

NEMICI

ALIENI

SPEZZA PETTO

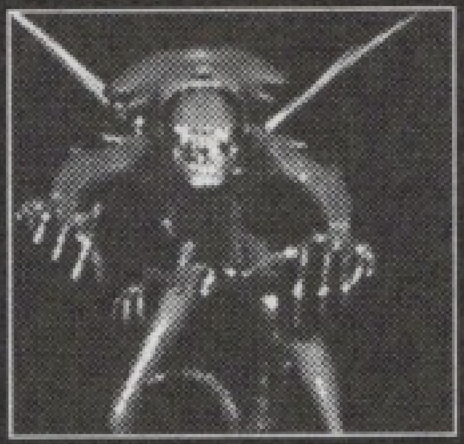
MOSTRO INCUBATORE

CANE ALIENO GIOVANE

CANE ALIENO

ADULTO GUERRIERO

REGINA



NEMICI DELLA COMPANY

SOLDATO DELLA COMPANY

SINTETICO DELLA COMPANY

Alien Handler

GUARDIA DI SICUREZZA

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation home video spelmachine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer u heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.).

® & © 1996 Acclaim Entertainment. Alle Rechten Voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopieèren, aanpassen, verhuren, huren, doorverkopen, gebruik in de speelhal, geld vragen voor gebruik, uitzenden, kabel versturing, openbare vertoning, distributie of extractie van dit produkt of een handelsmerk of copyright dat deel uitmaakt van dit produkt is verboden. Gepubliceerd door Acclaim Entertainment. Ontwikkeld door Probe Entertainment Limited.

1 Player

Memory Card 1 block

SLES-00101

ACCLAIM garandeert de oorspronkelijke koper van dit ACCLAIM produkt, dat het medium waarop het computerprogramma opgenomen is, vrij zal blijven van defecten in materiaal en uitvoering, voor een termijn van negentig (90) dagen vanaf de aankoopdatum. Dit ACCLAIM software is zoals deze is geleverd, zonder uitdrukkelijke of geïmpliceerde garantie van welke aard dan ook, ACCLAIM is niet aansprakelijk voor enig verlies of enige schade, van welke aard dan ook, welke voortvloeit uit het gebruik van dit programma. ACCLAIM accepteert dat ze voor een termijn van negentig (90) dagen elk ACCLAIM software produkt gratis bij hun centrum voor klantenservice, zal repareren of vervangen, dit naar eigen verkiezing. De verzendkosten zijn voor rekening van de koper, een bewijs van de datum van aankoop is noodzakelijk. De volle omvang van onze aansprakelijkheid houdt in dat voor de oorspronkelijke koper de cartridge gratis vervangen zal worden. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

ACCLAIM®, DISTRIBUTED BY

Columbia TriStar Home Video	Columbia TriStar Home Video
postbus 685 Opperstraat 38	1200 AR Hilversum 38 rue Souveraine
	Nederlands 1050 Brussels, Belgium

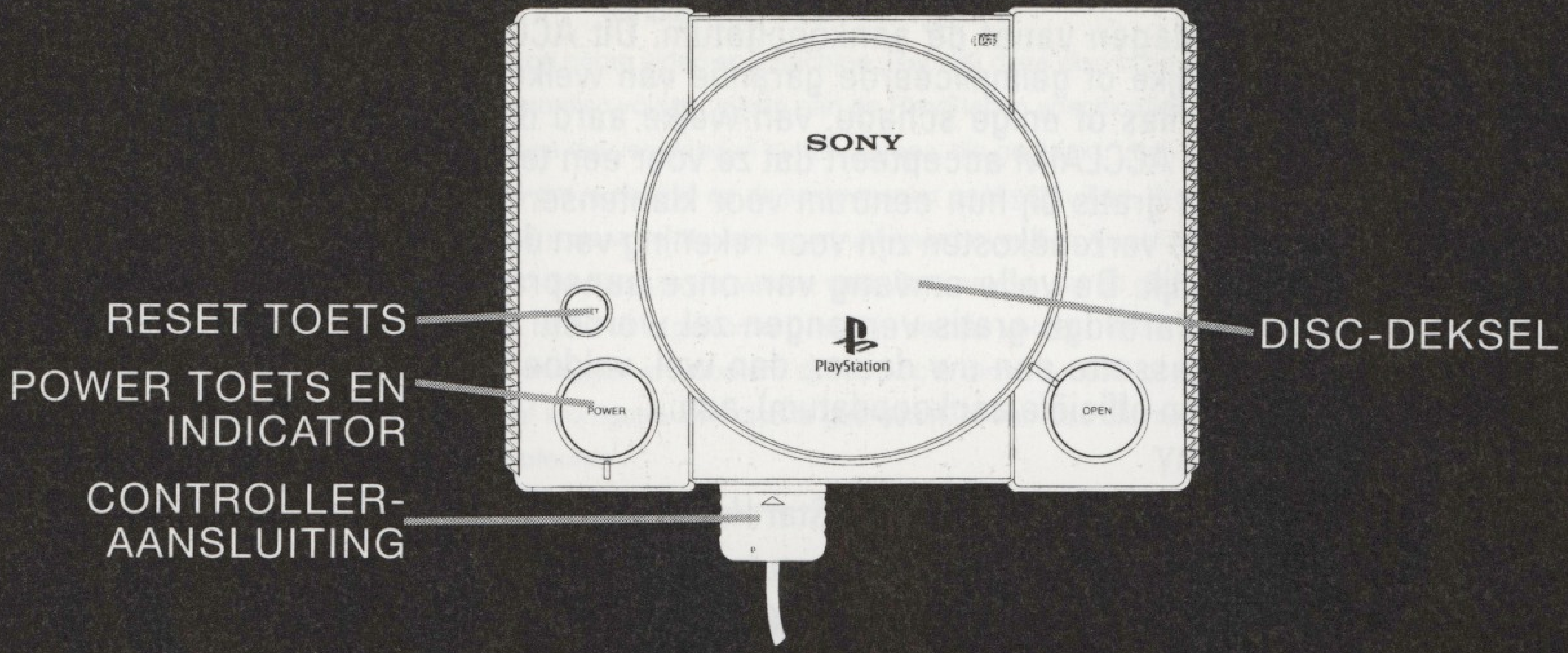
Geef ons a.u.b. 28 dagen vanaf de verzenddatum de tijd om uw cartridge te retourneren.

Deze garantie geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie zal niet van toepassing zijn en zal nietig zijn als het defect in het ACCLAIM Software produkt is voortgekomen uit misbruik, buitensporig gebruik,verkeerde behandeling of verwaarlozing.

DEZE GARANTIE TREEDT IN DE PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIES EN GEEN ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK ZAL BINDEND OF VERPLICHTEND ZIJN VOOR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ENIGE GEIMPLICEERDE GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN VOOR DIT SOFTWARE PRODUKT, MET INBEGRIP VAN GARANTIES VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT HET TERMIJN VAN NEGENTIG (90) DAGEN ZOALS HIERBOVEN VERMELD STAAT. IN GEEN ENKEL GEVAL ZAL ACCLAIM AANSPRAKELIJK ZIJN VOOR ENIGE SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE, WELKE VOORTVLOEIT UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF SLECHTE WERKING VAN DIT PRODUKT VAN ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. DIT TAST OP GEEN ENKELE WIJZE UW WETTELIJK VASTGELEGDE RECHTEN AAN.

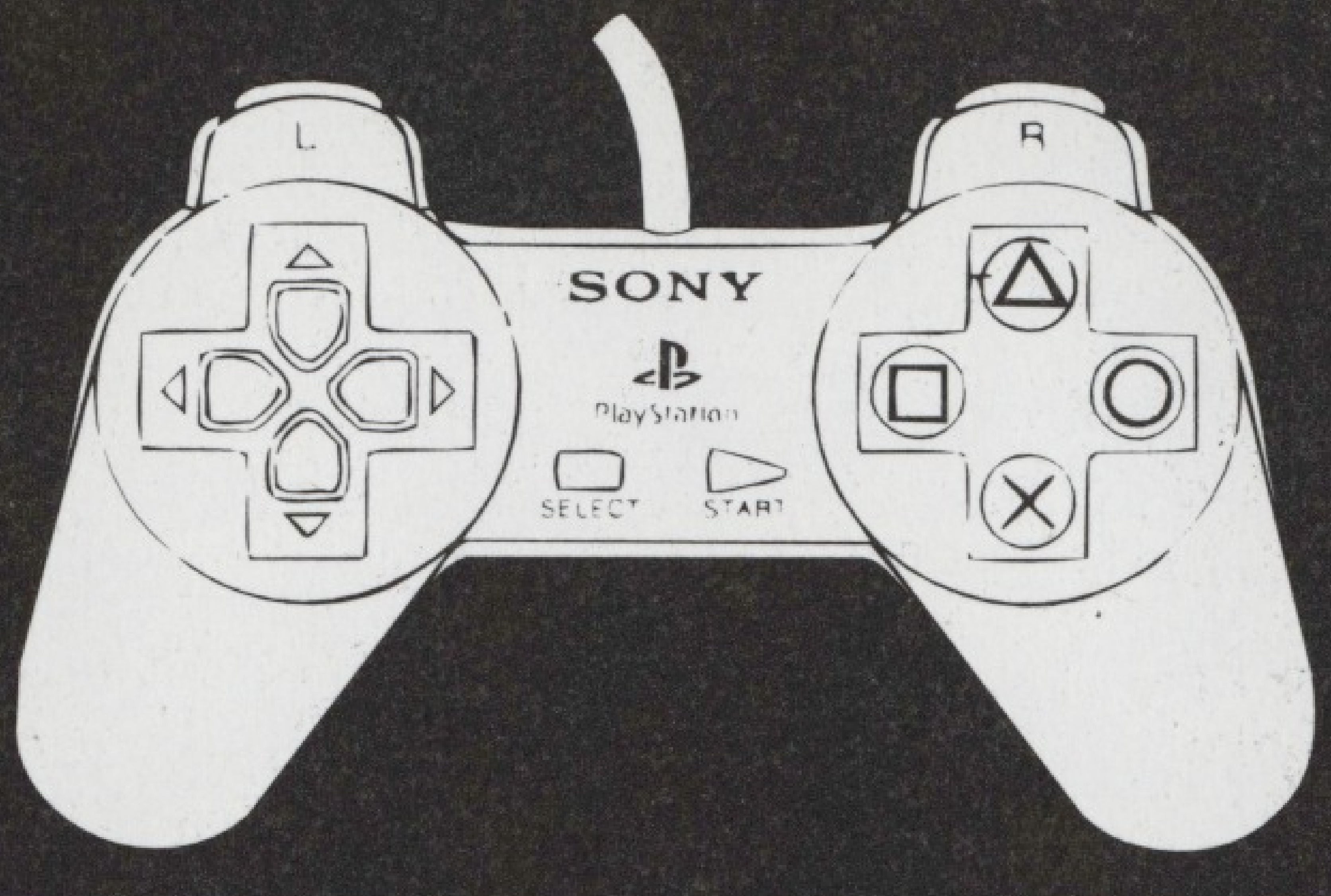
Dit computerprogramma en de bijbehorende documentatie en materialen worden beschermd door nationale en internationale auteursrechten. Opslag in een retrieval systeem, reproduktie, vertaling, verhuren, uitlenen, uitzenden en publieke voorstellingen zijn verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van ACCLAIM.

® & © 1996 Acclaim Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

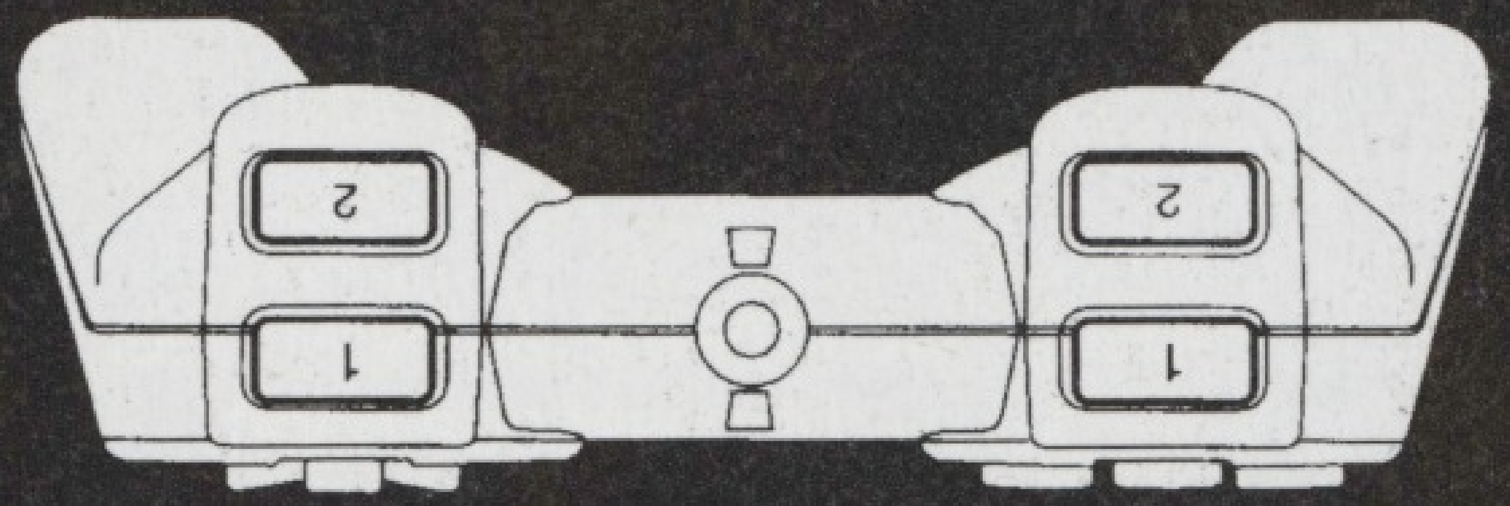


1. Maak je PlayStation™ volgens de aanwijzingen in de handleiding klaar voor gebruik.
2. Controleer of de stroom UIT geschakeld is, alvorens een compact disk in de PlayStation te leggen of eruit te halen.
3. Leg de Alien™Trilogy disk in het CD vak en sluit de kap.
4. Sluit de spelcontroller aan en zet de PlayStation™ aan. Volg de aanwijzingen op het scherm om het spel te starten.

CONTROLLER (BOVENAANZICHT)



CONTROLLER (VOORAANZICHT)



BEGINNEN

Na de introductie, verschijnt het titelscherm van Alien™ Trilogy. Tijdens de introductie kun je op elk gewenst moment op Start of op de X TOETS drukken, om het titelscherm vast op te roepen. Op het titelscherm zie je START GAME en OPTIONS. Om te beginnen voor- of nadat je de opties ingesteld hebt, licht je START GAME uit en druk je op START of op de X TOETS. Als je eerst de OPTIES in wilt stellen, licht je OPTIONS uit en druk je op START of op de X TOETS.

DE OPTIES

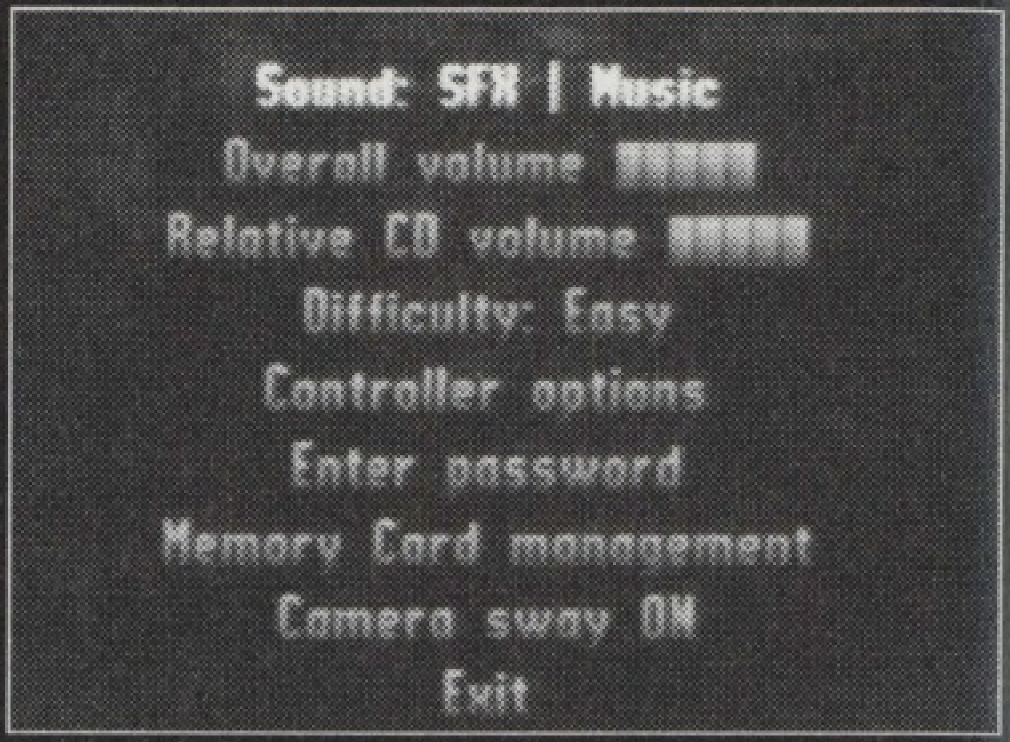
Licht OPTIONS uit en druk op START of op de X TOETS. Het optiescherm verschijnt. De opties worden als volgt ingesteld: Gebruik OMHOOG of OMLAAG op de RICHTINGSTOETS om een optie uit te lichten en LINKS of RECHTS om naar de gewenste instelling te schakelen. Om te beginnen te spelen licht je EXIT uit en druk je op START of op de X TOETS.

SOUND

Door LINKS of RECHTS te drukken wordt het geluid op SFX and MUSIC (GELUIDSEFFECTEN en MUZIEK), NONE (GEEN VAN BEIDE), SFX of alleen MUSIC ingesteld.

SOUND VOLUME

Stel de geluidssterkte van de geluidseffecten in door LINKS of RECHTS op de RICHTINGSTOETSEN te drukken om ze harder of zachter te zetten.



CDDA VOLUME

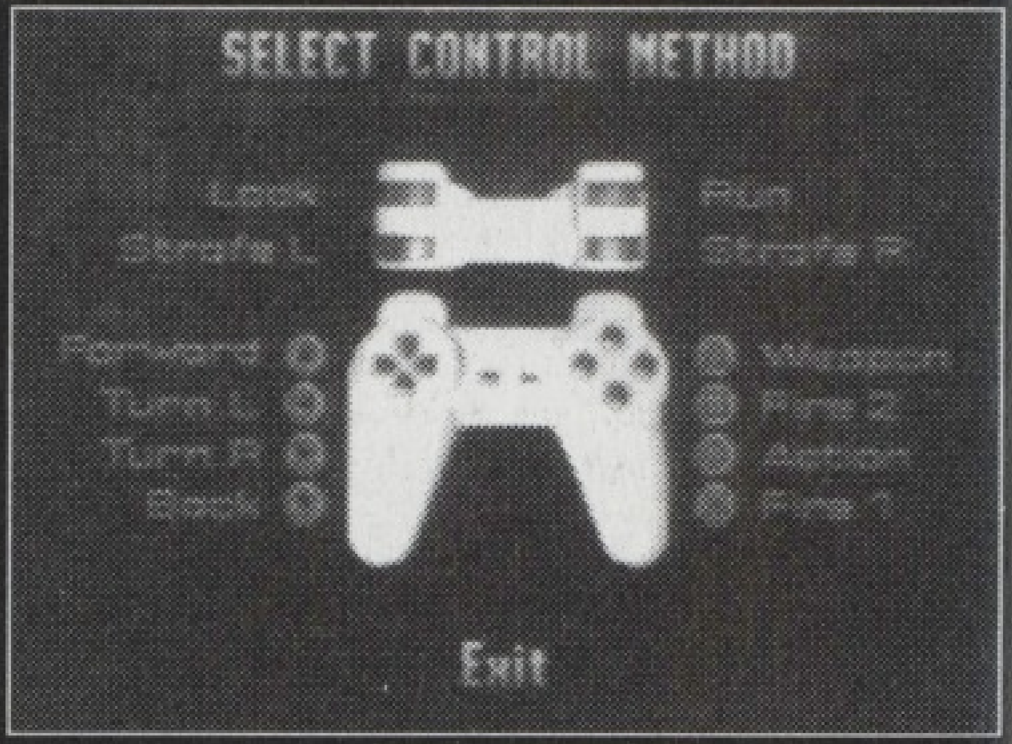
Stel de geluidssterkte van de muziek in door LINKS of RECHTS op de RICHTINGSTOETSEN te drukken om de muziek harder of zachter te zetten.

DIFFICULTY

Stel de moeilijkheidsgraad van het spel in op Zure Regen (zwakkeling), Woeste Krijger (vrij dapper) of Xenomania (Bereid om te sterven).

CONTROLLER OPTIONS

Kies uit 4 voor-ingestelde TOETSpenconfiguraties, en vind de configuratie die het beste bij jouw stijl van spelen past, door LINKS en RECHTS op de RICHTINGSTOETS te drukken om de TOETSpenconfiguratie te kiezen. Druk vervolgens op START of op de X TOETS om naar het optiesscherm terug te keren.



ENTER PASSWORD

Met deze optie kun je een passcode invoeren, waarmee je het spel weer kunt opnemen aan het begin van het level dat bij die passcode hoort. Om een paswoord in te voeren, druk je op de RICHTINGTOETS om een schrijfteken uit te lichten en op START of op de X TOETS om te bevestigen. Om een schrijfteken te wissen, licht je DELETE uit en druk je op START of op de X TOETS. Als je de hele passcode ingevoerd hebt, licht je ACCEPT uit om te beginnen te spelen. Als je deze optie wilt verlaten, zonder een passcode in te voeren, licht je QUIT uit en druk je op START of de X TOETS.

MEMORY CARD OPTIONS

Met dit optiemenu kun je een eerder bewaard spel laden. De PlayStation™ spelcomputer ontdekt automatisch wanneer er een geheugenkaart aanwezig is. Om een eerder bewaard spel te laden, licht je LOAD GAME uit en druk je op START of op de X TOETS. Er verschijnt een lijst met eerder opgeslagen spellen. Licht het gewenste spel uit en druk op START of de X TOETS. Het geselecteerde spel begint.

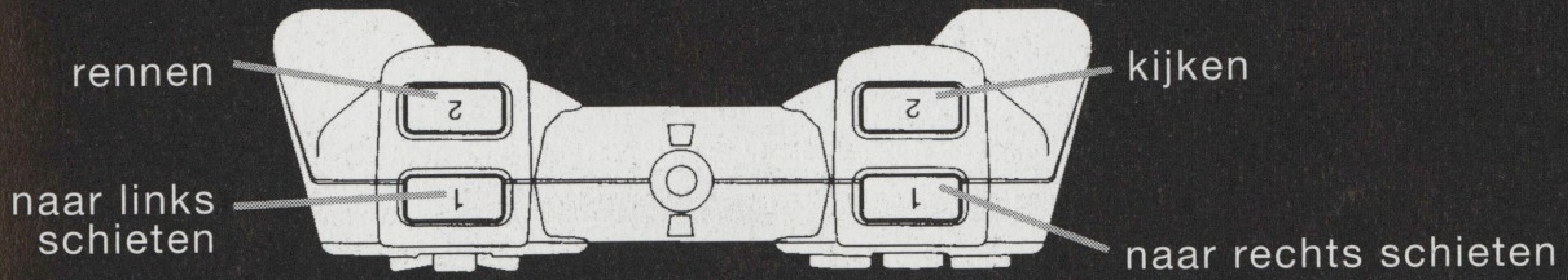
Als alle geheugenslots vol zijn, kun je een eerder opgeslagen spel vervangen door een nieuw spel, of je kunt ALLE Alien Trilogy spellen wissen door het highlight op DELETE SLOT te zetten en op START of op de X TOETS te drukken. Je moet bevestigen dat je een slot wilt wissen (DELETE) door het highlight op YES te zetten en door op START of de X TOETS te drukken.

Als je de hele inhoud van een geheugenkaart wilt wissen, selecteer je FORMAT MEMORY CARD en druk je op de START of X TOETS. Bevestig dat je de geheugenkaart wilt formateren en dus wissen door YES te selecteren en op de START of X TOETS te drukken.

CAMERA INVALSHOEK
Kies om met de realistische beweging van de camera aan of uit te spelen.

EXIT
Wanneer je alle opties naar wens ingesteld hebt, licht je EXIT uit en druk je op START of op de X TOETS om naar het hoofdmenu terug te keren. Daar kies je START GAME om te beginnen te spelen.

DE SYSTEEM GEKOZEN BESTURING
Om naar het titelscherm terug te keren , druk je op de SELECT TOETS en de START TOETS die je zo'n twee seconden lang ingedrukt houdt.



Pauzeren/verder spelen/Wapen selecteren [to START BUTTON] Pause/unpause/select weapon)

DOEN/GEBRUIKEN●
Afhankelijk van de situatie waarin je je bevindt, heeft deze TOETS verschillende functies. Als je voor een deur staat, druk je op deze TOETS om de deur te openen. Als je voor een bedieningspaneel of een controlepaneel van geschut staat, druk je op deze TOETS om het paneel te activeren.

WAPENS AFVUREN■
Druk op deze TOETS om het thans geselecteerde wapen af te vuren. De wapens worden afgevuurd in de richting waarheen je gekeerd staat.

DEUREN OPENEN●
Op weg door de wereld van Alien Trilogy™ kom je voor verschillende soorten deuren te staan. Deze moeten geopend worden. Bij sommige ervan moet je het bedieningspaneel activeren om de deuren van stroom te voorzien. Dan kunnen ze geopend worden door op de DOEN/GEBRUIKEN TOETS te drukken.

DOOR WAPENS SCHAKELEN▲
Tijdens het spel kun je met gebruik van het DRIEHOEK TOETSJE de wapens schakelen.

LIFTEN
In veel gebieden komen liften voor. Sommige daarvan kunnen alleen geactiveerd worden door starters of bedieningspanelen. Sommige liften zijn zichtbaar en andere zijn minder goed te zien.

DE BUITENAARDSE WERELD

DE AFLEESVENSTERS DIE JE STATUS WEERGEVEN
Dit is je verbinding met de werkelijkheid en je enige hoop om levend uit deze beproeving te komen. Hou de vensters goed in de gaten, ze geven je informatie die van vitaal belang is voor je huidige gezondheidstoestand, wapens, oriëntatie en andere items zoals pick ups, enz.

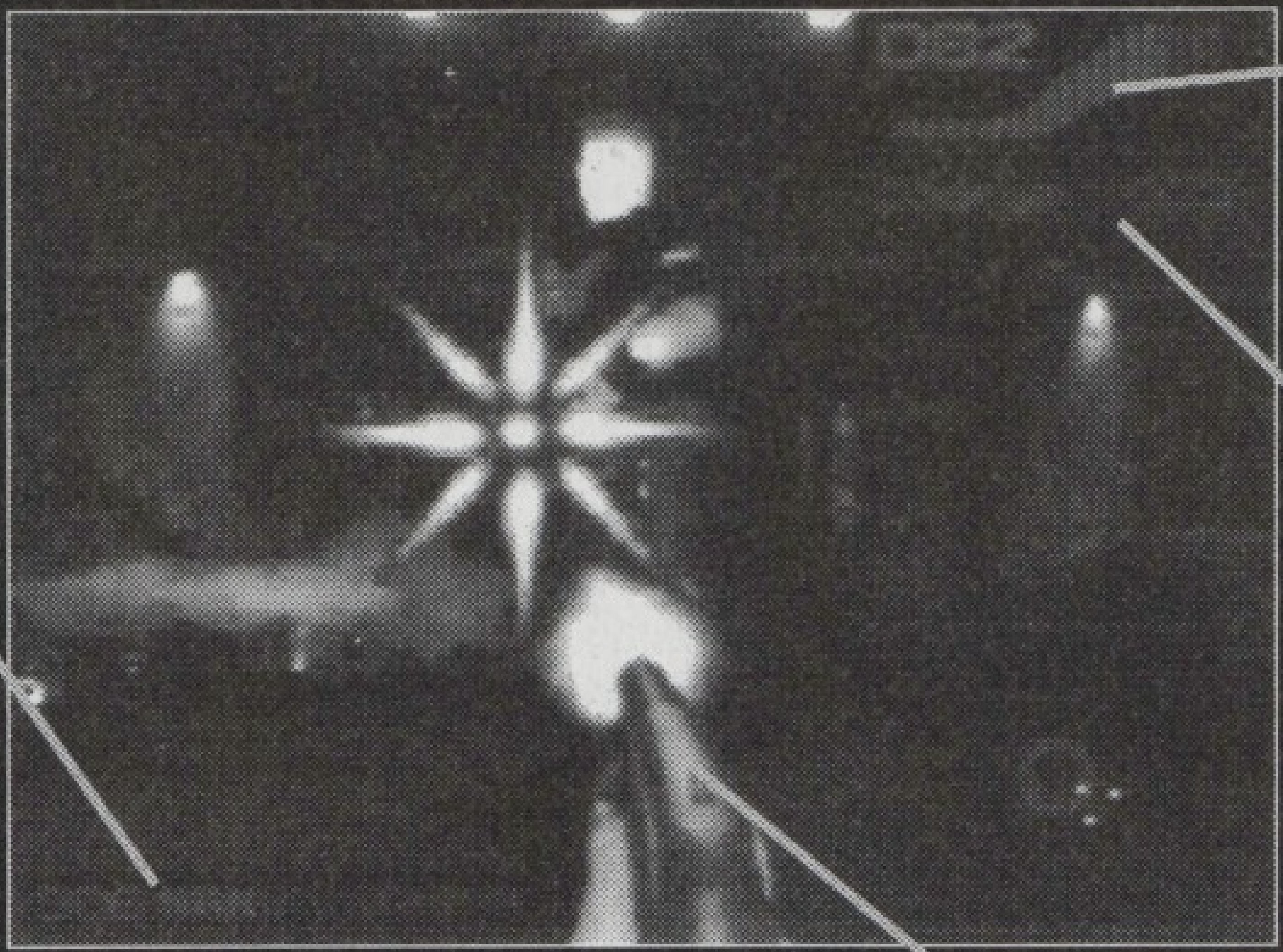
1. Je huidige wapen
Je huidige wapen is in je hand.

2. Resterende ammunitie
Het aantal schoten dat je nog over hebt zie je links onderaan het scherm.

3. Energie
Een genummerde meter en grafiek rechts bovenaan het scherm geeft je hoeveelheid energie aan. Wanneer het nummer op 0 komt te staan, ben je verloren!

4. Bepantsering

De toestand van je bepantsering wordt onder je energieniveau weergegeven. Wanneer je aangevallen wordt, wordt het afleesvenster rood. Des te vaker je geraakt wordt, des te meer je bepantsering verslechtert totdat hij onbruikbaar wordt en van het scherm verdwijnt.



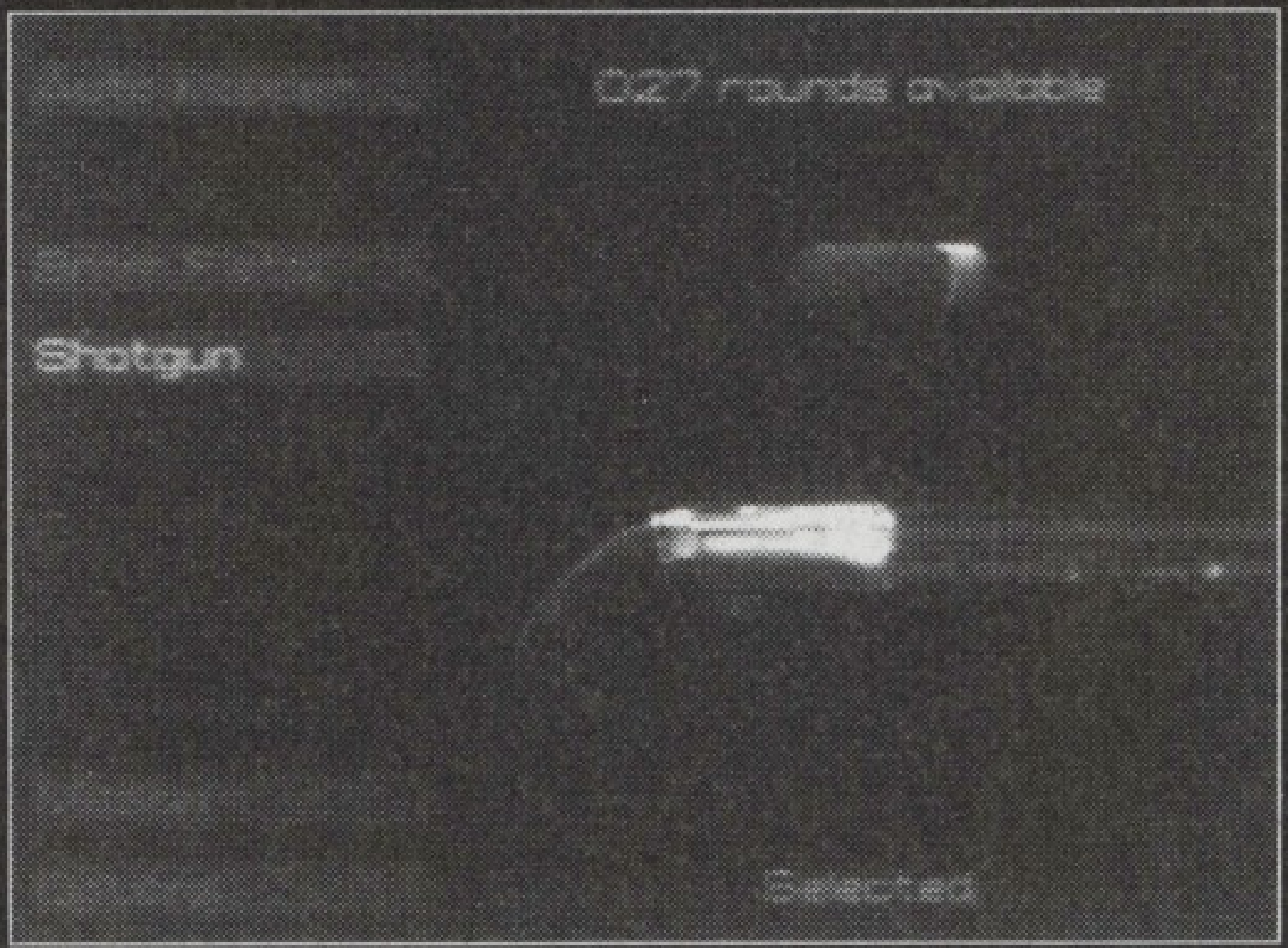
5. Diversen

Onder het energieniveau staan nog andere items zoals het aantal resterende Seismisch Onderzoek Aanvallen.

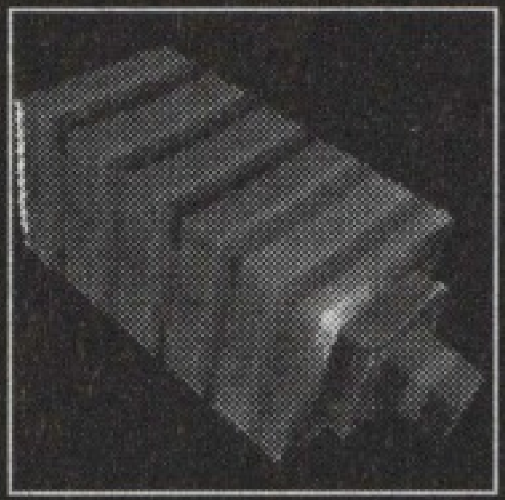
PICK UPS

WAPENS EN WAPEN PICK UPS

Als Lt. Ripley, begin je het spel met een automatisch 9 mm pistool dat tot je standaard uitrusting behoort. Overal in het spel vind je verschillende wapens of voorwerpen die als wapen gebruikt kunnen worden. Om een wapen of ammunitie op te pikken, loop je eroverheen. Een geluid geeft aan dat je iets opgeraapt hebt. De ammunitie voor de verschillende wapens kan onder het spelen opgepikt worden. Je kunt alle wapens tegelijk meedragen, maar de hoeveelheid ammo die je voor elk wapen kunt meedragen is verschillend. Je huidige wapen is het wapen dat je op het scherm in je handen hebt. Er zijn twee manieren om de beschikbare wapens te bekijken:



- Druk op de START TOETS om het spel op pauze te zetten en roep het Pauze Selectie scherm op, waar je de beschikbare wapens en uitrusting kunt selecteren. Bewapen je met een ander wapen uit je wapenvoorraad door eerst op OMHOOG of OMLAAG te drukken om door de wapens te schakelen, druk dan op de X TOETS om het uitgelichte wapen te selecteren. Druk op de START TOETS om naar het spel terug te keren.
- Je kunt onder het spel van wapen wisselen, door op het DRIEHOEK TOETSJE te drukken, totdat je het gewenste wapen in je handen hebt.

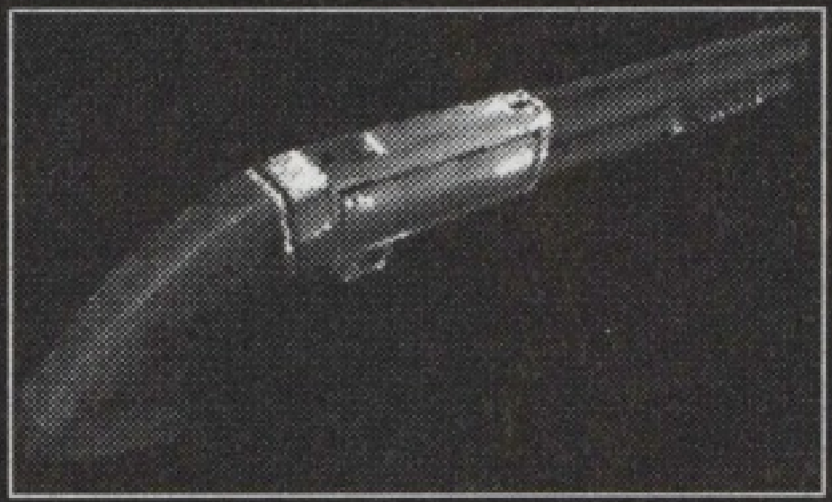


Seismisch Onderzoek Aanvallen

Ze worden bij elk wapen door het VIERKANT TOETSJE afgeschoten, BEHALVE bij het pulsgeweer, dat vuurt granaten af als je op deze toets drukt. Des te dichter een vijand bij een exploderende Seismisch Onderzoek Aanval staat, des te meer schade er aangericht wordt.

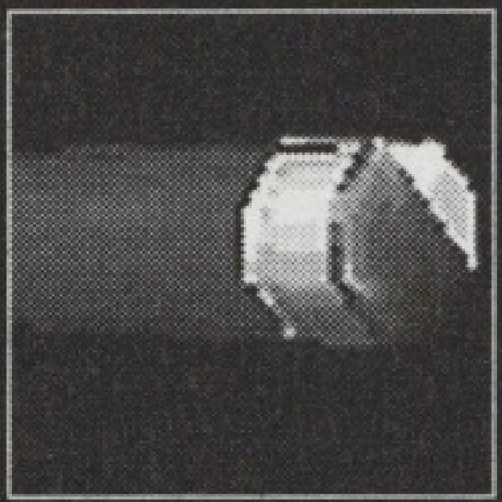
9 mm patroonhouders

Van deze heb je er het meest, maar ze zijn het minst krachtig. Je kan ten hoogste 150 schoten meedragen, en het aantal schoten per patroonhouders verschilt.



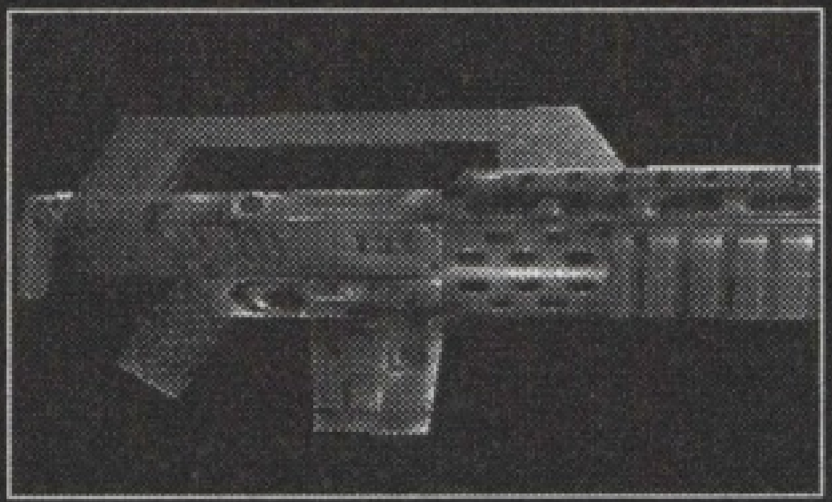
Geweer

Dit is meer vermogend dan het 9 mm pistool en het brengt dus meer schade aan je vijanden toe. Het kan ook gebruikt worden voor het verwijderen van bepaalde voorwerpen die in de weg staan en die niet met het 9 mm pistool uit de weg geruimd kunnen worden.



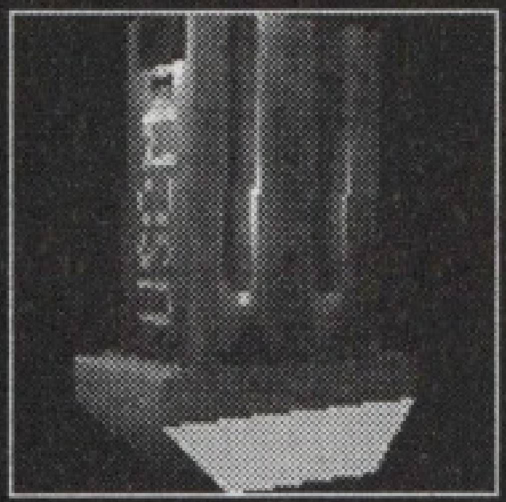
Geweerpatronen

Patronen worden in patroonhouders met 10 patronen gevonden. Je kunt ten hoogste 100 patronen bij je hebben.



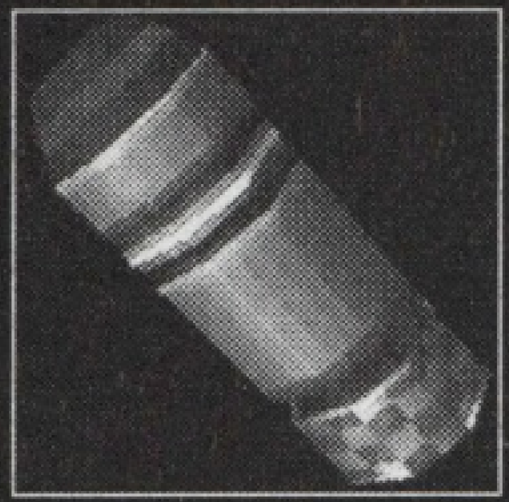
Pulsgeweer(rifle)

Dit levensgevaarlijke geweer heeft de vuurkracht van een pulsgeweer en doet ook dienst als granaat-afvuurinrichting, een afdoende stopper!



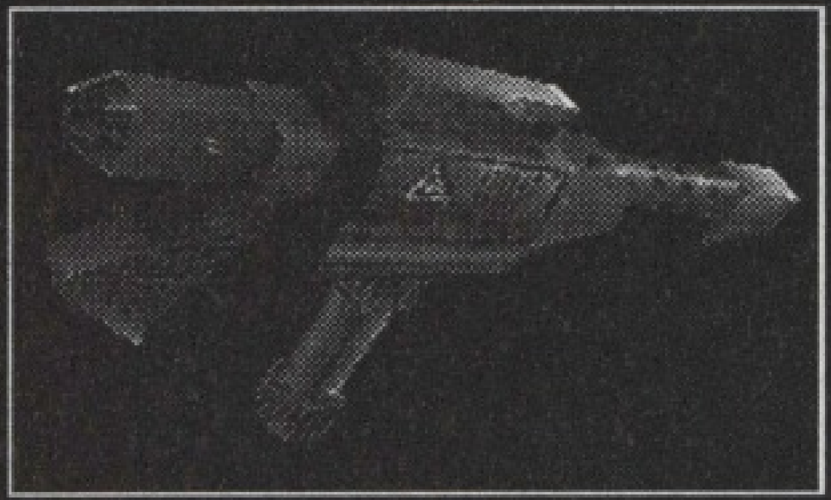
Magazijnen voor het pulsgeweer

In elk magazijn zit een verschillend aantal schoten. Je mag maximaal 900 schoten bij je hebben.



Granaten voor het pulsgeweer

Je kunt maximaal 20 granaten bij je hebben.

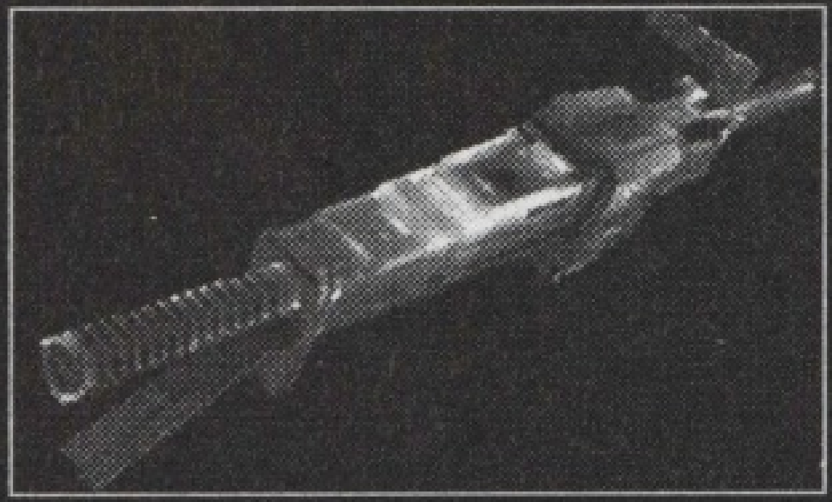


Vlammenwerper

Er past maar één brandstofvat in de vlammenwerper, maar je kunt tot 500 vuurstoten tegelijk meedragen.

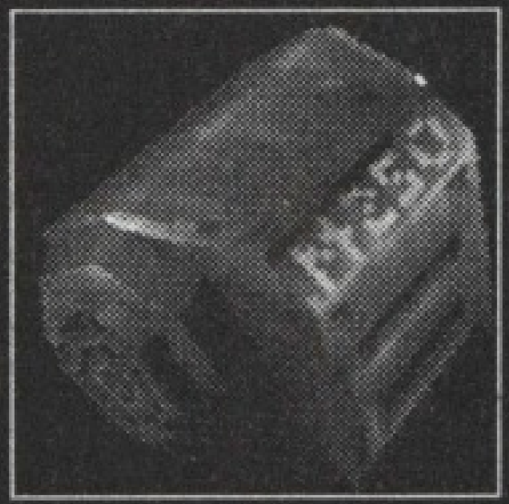
Brandstof voor de vlammenwerper

Wanneer je geen brandstof meer hebt, kun je een vat oppikken om de voorraad brandstof weer aan te vullen.



Het doelzoekend geweer

Dit grote machinegeweer is het krachtigste wapen waarover je kunt beschikken. Het kan op meer dan één vijand tegelijk schieten.



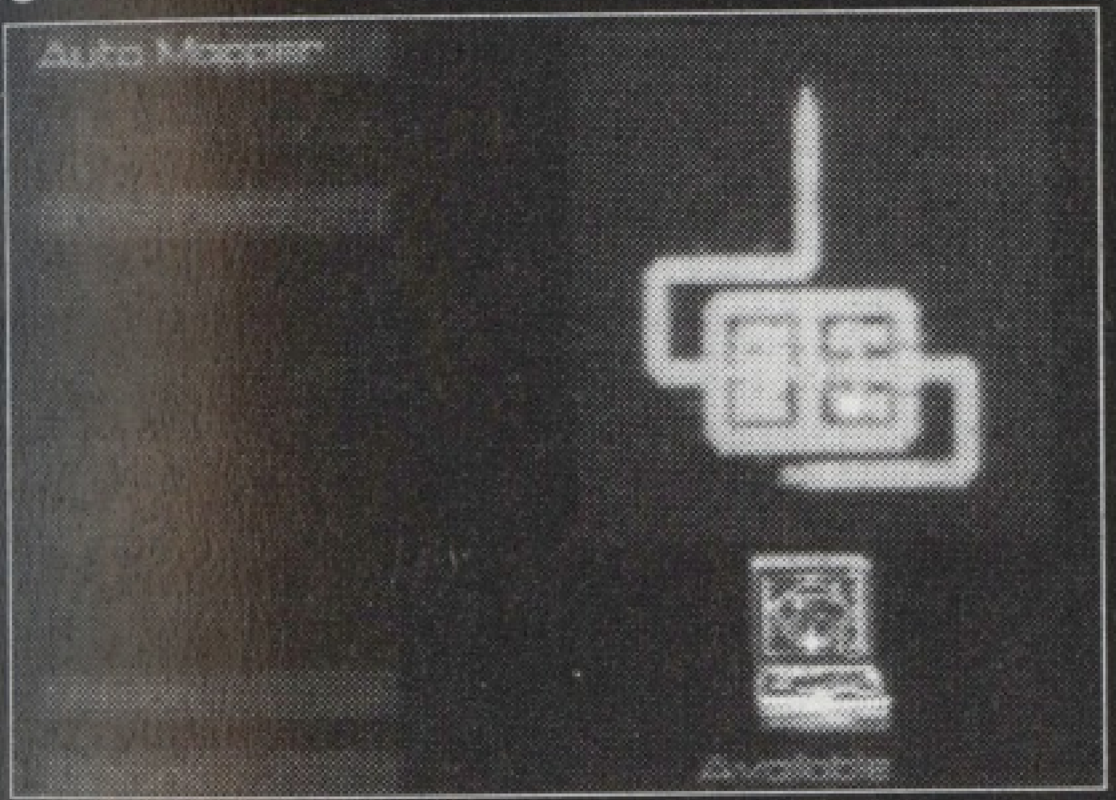
Magazijnen voor het doelzoekend geweer

Elk magazijn bevat 100 schoten. Je kunt maximaal 9 magazijnen meedragen.

NUTTIGE PICK UPS

Automatisch plaatsbepaler

Gebruik deze inrichting om je vordering door de beproevingen die op je wachten bij te houden. De auto-Mapper geeft je positie in verhouding tot je omgeving aan, en geeft aan waar de deuren zitten (fel groene lijnen) en de kratten (blauwe vierkantjes). Als de auto-mapper op het scherm verschijnt, kan je erop inzoemen door op de X TOETS te drukken. Druk nogmaals op de X TOETS om terug te keren naar het originele scherm. Wees er wel voor op de hoede dat de auto-mapper niet alle gebieden aangeeft.



Batterijladers

Verzamel zoveel mogelijk van deze waardevolle batterijcellen. Ze komen van pas voor het openen van deuren en ze voorzien het EXIT luchtslot op dubbelbrede bedieningspanelen van stroom.

Nachtkijkers

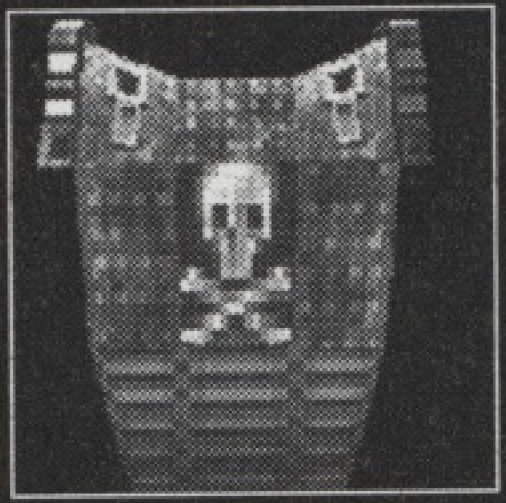
Deze kijker maakt voorwerpen in het donker zichtbaar, zodat je alle ellende waarmee je omgeven wordt goed kunt zien!

Schouderlampen

Deze zijn niet zo effectief als nachtkijkers maar ze doordringen de duisternis, zodat je alles kunt zien. Het enige probleem is dat de buitenaardse wezens jou ook kunnen zien!

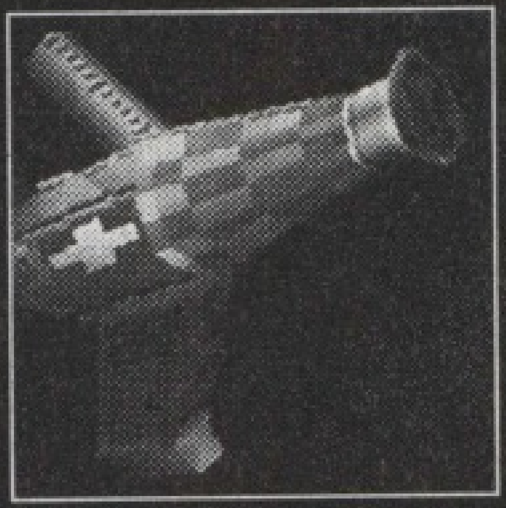
PICK UPS DIE GOED ZIJN VOOR JE GEZONDHEID

Zuurbestendige laarzen



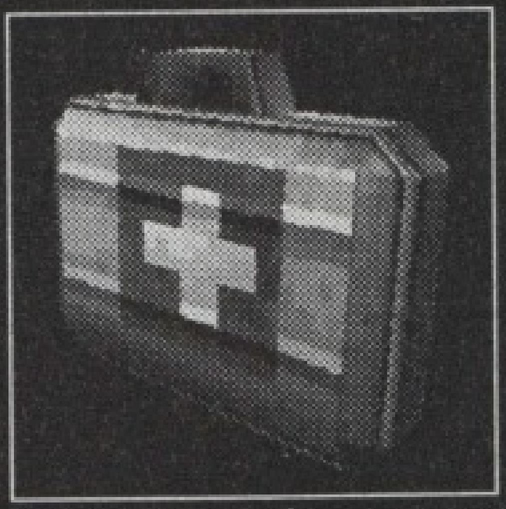
Zuurvast Vest

Pantserkleding

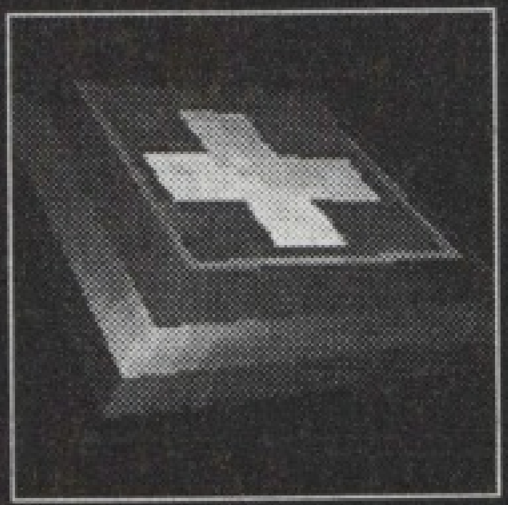


Pakje met adrenaline stoot

Hypopakket



Medicijnkistje



Pleisters

OPTIESCHERMEN BINNEN HET SPEL

De volgende opties kunnen op elk moment onder het spelen opgeroepen worden door op de START TOETS te drukken om het spel op pauze te zetten. Licht dan OPTIONS uit en druk op TOETS X. Druk op OMHOOG of OMLAAG op de RICHTINGSTOETS om de gewenste optie uit te lichten.

SFX VOLUME:

Wijzig de geluidssterkte van de geluidseffecten, door op de X TOETS te drukken en de meter langer of korter te maken.

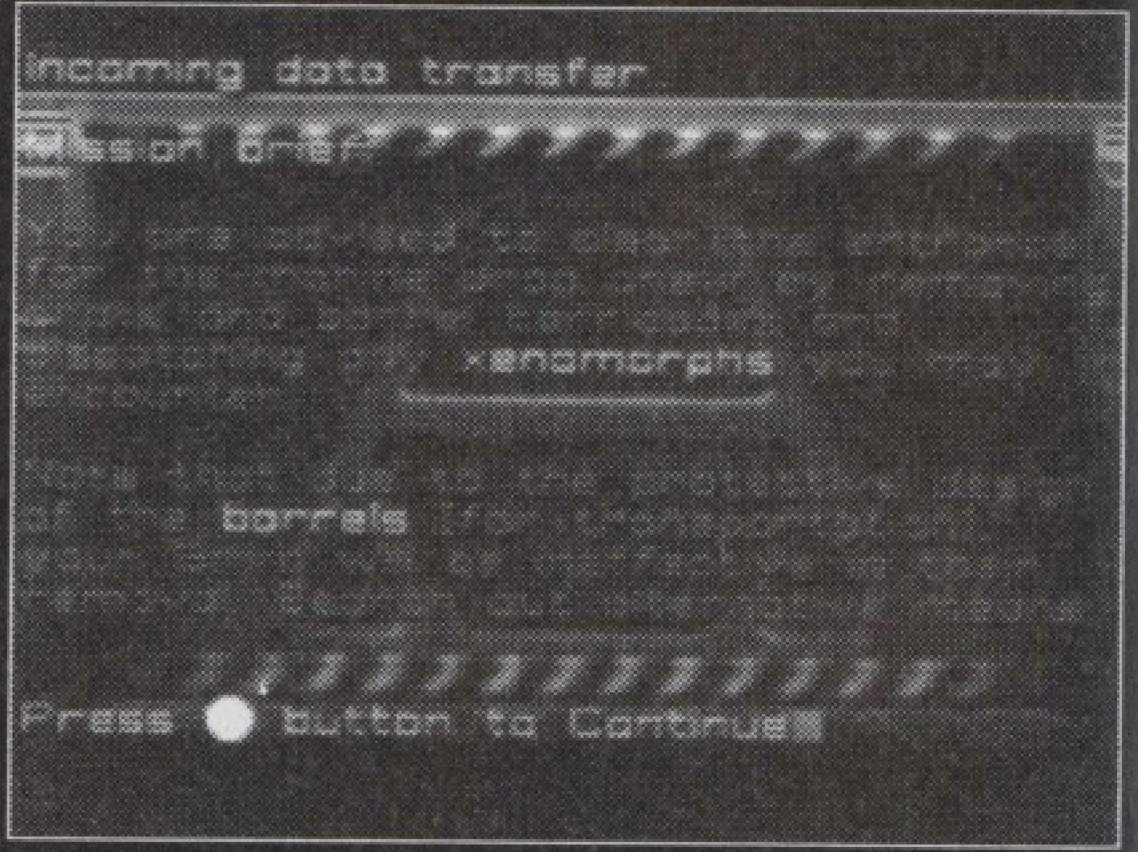
CDDA VOLUME:

Wijzig de geluidssterkte van de muziek door op de X TOETS te drukken om de meter langer of korter te maken.

EXIT GAME:

Om het huidige spel te verlaten en naar het scherm met het hoofdmenu terug te keren, druk je op de X TOETS. Je wordt gevraagd of je het zeker weet. Schakel met LINKS of RECHTS van YES naar NO, druk dan op de X TOETS.

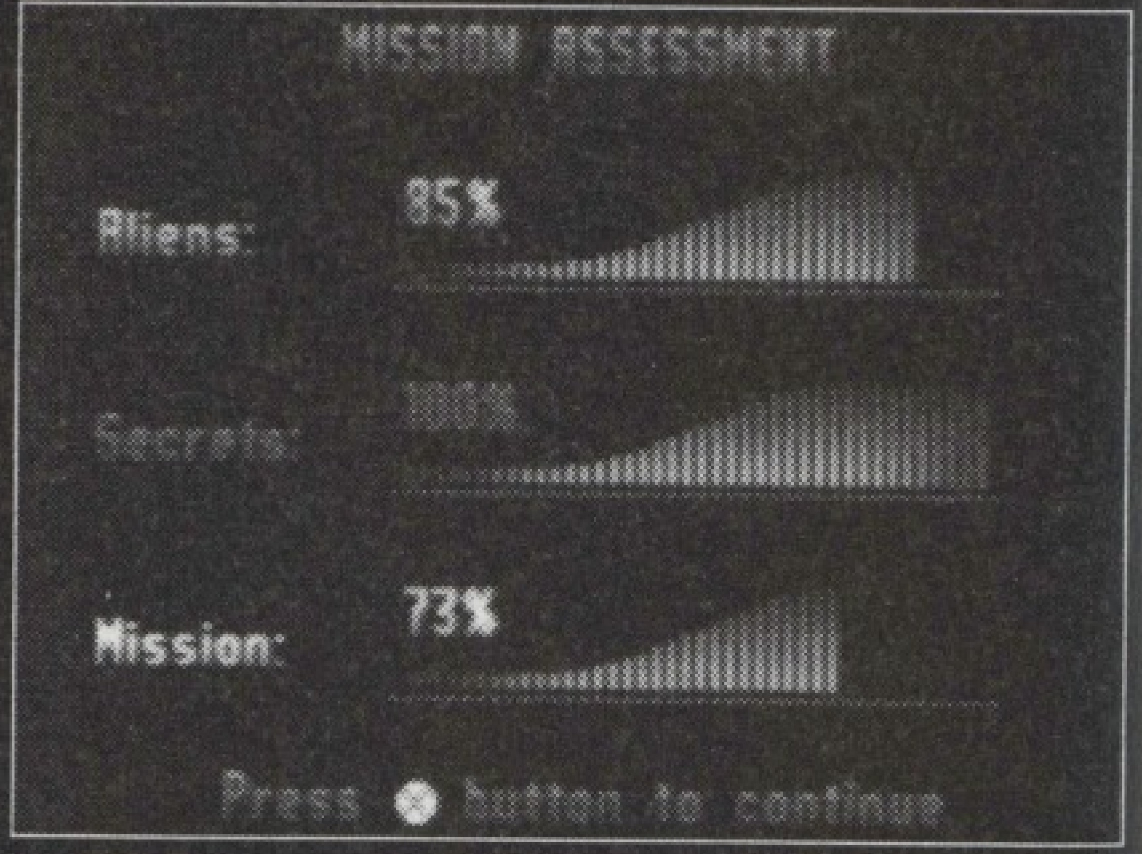
SPELGEDEELTEN



Er zijn drie voornaamste spelgedeelten in Alien Trilogy™. Elk gedeelte vormt een aparte uitdaging. Je moet alle levels in een gedeelte afmaken, voordat je naar het volgende gedeelte kunt gaan.

HET MISSION BRIEFING SCHERM

Voor elke missie verschijnt dit scherm waar je informatie ontvangt over de onmiddellijke doelen van je missie. Je moet het hoogst mogelijke voltooiingspercentage zien te halen. Als je je missie niet goed volbrengt, moet je terugkeren en de missie nog eens over doen. Als je daarentegen een missie uitstekend volbrengt, word je misschien beloond met een bonuslevel vol waardevolle pick ups!



OPTIES TUSSEN DE LEVELS

Wanneer je een level met succes voltooid hebt, krijg je een paswoord. Als je later weer op dit punt wilt beginnen, moet je het even opschrijven. Als je een SONY GEHEUGENKAART aangesloten hebt, kun je je spel ook in deze kaart opslaan.

HET MISSION ASSESSMENT SCHERM

Aan het eind van elk level verschijnt het scherm met de waardering van je missie. Het toont het aantal vijanden dat je gedood hebt, het aantal geheime gebieden dat je gevonden hebt en het voltooiingspercentage van je missie.

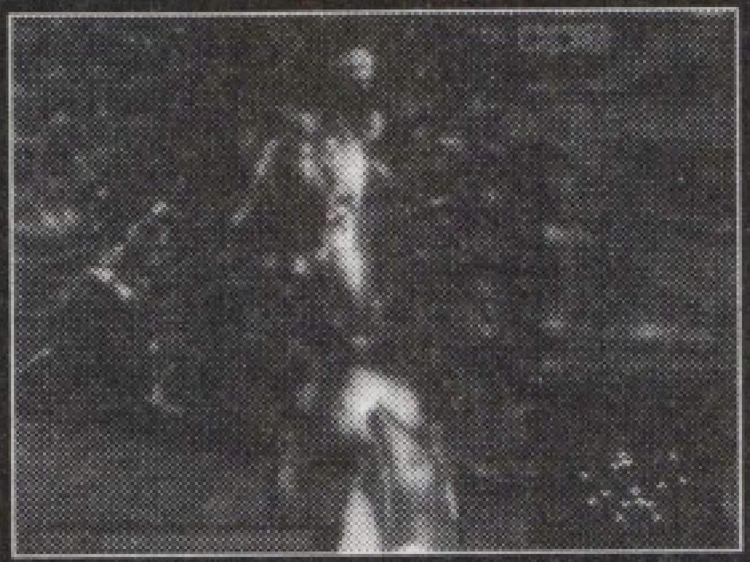
HET KOLONIE LV426 COMPLEX

Ingang

De buitenzijde van het complex

Atmosfeer processor

HET VERLATEN RUIMTESCHIP



Kamer van de piloot

Tunnels

Geheimen

VIJANDIGE BUITENAARDSE WEZENS

BORSTSPLIJTERS

KWELGEESTEN

JONGE HOND

GROTE BUITENAARDSE HOND

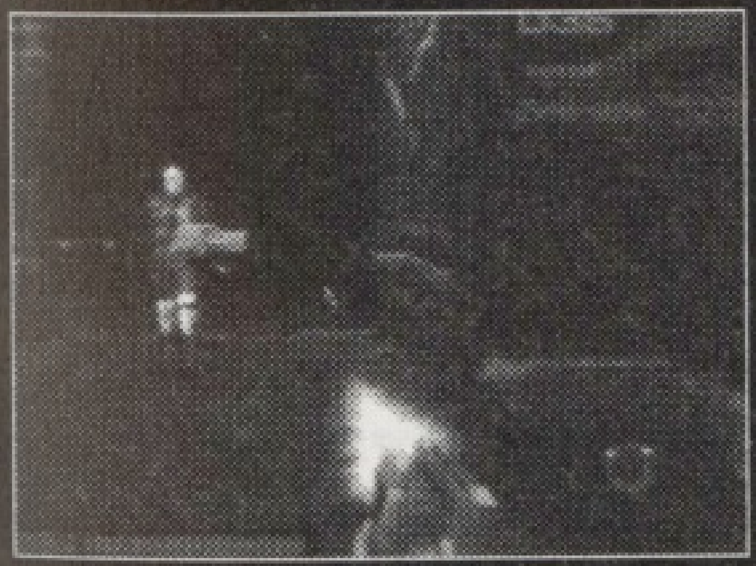
KRIJGER

DE KONINGIN

DE GEVANGENIS

De verlaten criminelen komen op de gevangenisplaneet terecht.

Woongebied



Ontmoetingstoren

Gietvorm voor lood

VIJANDEN VAN DE MAATSCHAPPIJ

Soldaten

Synthetische wezens

Africhter

Bewaker

Please call these Customer Service Numbers only for your PlayStation Hardware Support.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation, kontaktieren Sie bitte de Kundenservice.

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique conernant la PlayStation.

Por favour, llama a los siquientes nùmeros de nuestro Servico de Atenciòn al Cliente si tienes poblemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

Wij verzoeken u dezeklantenservicenummers allen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

CUSTOMERS SERVICE NUMBERS

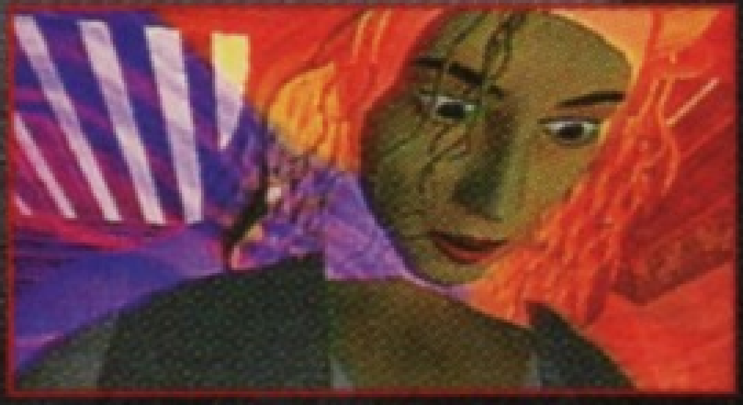
• Australia	02 611 4574
• Austria	0222 61051 111
• Belgium	070 233 009
• Denmark	31 23 24 04
• France	1 30 89 15 15
• Germany	069 66 54 33 00
• Ireland	+44 (0) 990 333 555
• Italy	06 33018241
• Netherlands	06 821 2364
• New Zealand	09 479 7459
• Norway	66 90 43 10
• Spain	902 102 102
• Sweden	08 510 146 00
• Switzerland	052 243 0 555
• UK	0990 99 88 77

Solving the Mystery Means Visiting the Dark Pit of Your Soul

Résopudre le Mystère...Explorer le Côté Noir de Votre âme.

"SLICK, STYLISH, SCARY FUN!" Game Players

"UN JEU BIEN FICELÉ, QUI A DU STYLE ET UN SUSPENSE INSOUTENABLE!" Game Players



"THE NEW GENRE OF INTERACTIVE HORROR!" Game Fan

"UN NOUVEAU GENRE D'HORREUR INTERACTIVE!" Game Fan

"SPINE-TINGLING ACTION" EGM

"UN JEU À VOUS DONNER DES FRISSONS!" EGM

For Ages – Pour Ages – Para Años – Für Jahre – Per Anni

3-10 ✗ 11-14 ✗ 15-17 ✓ 18+ ✓ ELSPA

COPYRIGHT © 1996 EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

W A R P.

Acclaim

Alien, Aliens, Alien 3,™ & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. © 1995 Kabushiki Kaisha Warp. Under license to Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment. Artwork and packaging ™ & © 1996 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW31JJ, England. DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France. DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6a Planta, 28046, Madrid, España. DISTRIBUTED BY: ROADSHOW ENTERTAINMENT, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia.

SLES-00101

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3455192101122